▶緊急発表！ ニンテンドーDSの正式名称と最終デザインが決定!!

2004 Vol.118

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBAのことならニンドリにおまかせ!!

9/6

CDがついて 特別定価590YEN

毎月6日と21日発売！

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年9月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第9巻第15号（通巻118号）

2号連続 特別付録

ファミコン®ミニ ディスクシステムセレクション いいとこどり→ミュージックCD

懐かしのゲームの名曲をたっぷり40分収録！

ディスクシステムのソフト開発者インタビューも！

リンクの冒険／スーパーマリオブラザーズ2／メトロイド／謎の村雨城／光神話 パルテナの鏡 の名曲を楽しもう！

夏休み攻略スペシャル

ファイナルファンタジーI・II アドバンス

ロックマンX コマンドミッション

続・ボクらの太陽 ほか

ペーパーマリオRPG たっぷり大攻略！

©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2004 TOMY
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・ADVANCEは任天堂の登録商標です。
日本商標登録　第2294769号、第4470747号、第4524984号
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2004 TOMY
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・ADVANCEは任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第2294769号、第4470747号、第4524984号
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。

トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

株式会社トミー 〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
(携帯電話でもアクセスできます。)

任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM

今回は先日発売されたGBA2タイトル『マリオvs.ドンキーコング』と『スーパードンキーコング2』の攻略本情報を紹介。特に『マリオvs.ドンキーコング』攻略本は、小さい子でも読みやすいように、文章のほとんどをひらがなで書いてあるぞ。

マリオのゲーム中での動きを再現してステージクリアに導いていく

マリオvs.ドンキーコング

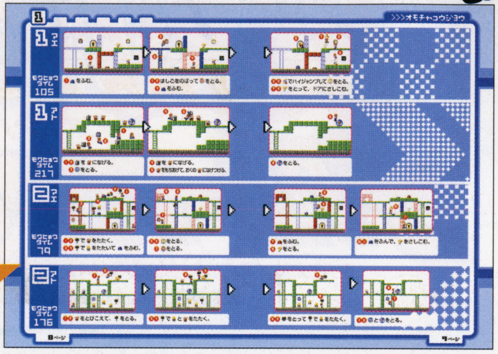
任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM　A5判160ページ　1260円(込)

マリオの操作方法やさまざまな仕掛け、敵キャラクタの紹介などを解説している「基本編」と、ゲーム中のマップを用いながら、マリオの実際の動きがわかるように解説している「ステージ攻略」の2部構成になっている。小さい子でも読みやすいように、図解中心で構成されているのが特徴だ。

↑すべてのステージを攻略

マリオの動きを解説

クリアまでの道筋は、マリオの動きを追うことで理解できるような内容になっている。



↑ハイスコアを目指すプレイヤーのためにステージの目標タイムも設定

わかりやすいイラストマップを使った構成で全ステージ完全掲載！

スーパードンキーコング2

任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM　A5判128ページ　998円(込)

実際のゲーム画面を元に作成したイラストマップを掲載し、アイテムやヒミツの部屋、アクションのポイントとなる位置を示して攻略。内容はディディーとディクシーのアクションや、アニマルフレンドを解説する「基本編」と、各ステージをマップつきで解説する「ステージ攻略編」の2部構成。

↑重要なアイテムやヒミツの部屋への入口もアイコンで表示

↑2匹のアクションも解説

入手アイテム、ルートがわかる

迷わずに先に進めるルート指示や、アイテムの位置もバッチリ。詳細マップでわかりやすいぞ。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。
©2004 Nintendo ©2004 Nintendo Developed by Nintendo Software Technology Corporation　©1995-2004 Nintendo Game by Rare

2004 9/6
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム vol.118
Cover Design 大條 千鶴子

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2004 禁無断転載

CONTENTS

特集

ぺらぺらなのに極厚攻略20ページ！ 14 **ペーパーマリオRPG** [特別企画]ピーチ姫の歴史に迫る！ ピーチ姫グラフィティ

いよいよ発売！攻略の続報だよ 50 【夏休み攻略大特集】**ファイナルファンタジーI・II アドバンス**

大聖堂内部を完全攻略！ 60 **続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ**

バトルに役立つコツを指南！ 56 **シャイニング・フォース 黒き竜の復活**

新作ソフト・攻略&情報ページ

ストーリー攻略 76 **NARUTO-ナルト-ナルトRPG～受けつがれし火の意志～**

第3話までの攻略ポイント 64 **ロックマンX コマンドミッション**

4人で大乱戦！ 36 アドバンス ガーディアンヒーローズ

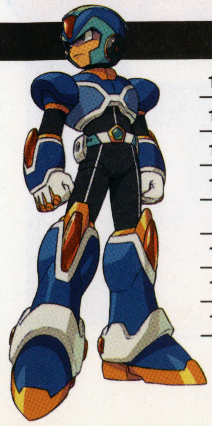
ステージ攻略 70 伝説のスタフィー3

ステージ2ダイジェスト 78 レジェンズ～甦る試練の島～

ファミコンミニ発売 92 【特別企画】ディスクシステム解体新書&ゲーム開発者インタビュー

2号連続特別付録
ファミコンミニ ディスクシステムセレクション いいとこどりCD SIDE A

大好評の連載企画



104 ●任天堂の質問箱
121 ●ニュースのページ・ニンドリスクランブル
114 ●ドリームキングダム
110 ●どうぶつの森 村じまんフェスタ
48 ●ニンドリランキング
126 ●ランキング研究所
128 ●NEXT 2 WEEKS
129 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
91 ●読者プレゼント
41 ●ニンドリ学園 COLORS
81 ●ゲームソフトファンクラブ
108 ●すすめ！ 天任家族　by はやのん
86 ●ニンドリ リサーチ200X
46 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
47 ●海外事情のコラム頁 真実の扉/大渕豊
125 ●みずすリンクのNews DREAM
88 ●Vol.115 当選者発表 ／ マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

©2004 Nintendo Game by INTELLIGENT SYSTEMS.
©CAPCOM CO.,LTD.2004ALL RIGHTS RESERVED.

GC ニンテンドーゲームキューブ

か	金色のガッシュベル!! 友情のタッグバトル Full Power	128
さ	ゼルダの伝説 風のタクト	113
	ゾイドバーサス III	40
た	デジモンバトルクロニクル	112
	どうぶつの森e+	110
は	バーチャファイター サイバージェネレーション ～ジャッジメントシックスの野望～	38
	ピクミン2	113
	ペーパーマリオRPG	14
ら	レジェンド オブ ゴルファー	112
	ロックマンX コマンドミッション	64

GBA ゲームボーイアドバンス

あ	アドバンス ガーディアンヒーローズ	36
	ウルトラ警備隊 モンスターアタック	74・128
さ	サモンナイト クラフトソード物語2	34・128
	シャイニング・フォース 黒き竜の復活	56・128
	続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ	60
た	伝説のスタフィー3	70・128
	どうぶつ島のチョビぐるみ2 タマちゃん物語	40
な	NARUTO-ナルト-ナルトRPG～受けつがれし火の意志～	76
は	バトローラーエックス	39
	B-伝説！ バトルビーダマン 燃えろ！ ビー魂!!	128
	ひまわり動物病院 ～☆ペットのお医者さん育成ゲーム☆～	128
	ファイアーエムブレム 烈火の剣	113
	ファイナルファンタジーI・II アドバンス	50
ま	モンスターサマナー	80
ら	Riviera～約束の地リヴィエラ～	39
	レジェンズ～甦る試練の島～	78
	ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション	68・128
	ロックマン ゼロ3	112

DSの最終デザイン発表

ニンテンドーDSの最終的なデザインが公開された。名称もそのまま「ニンテンドーDS」として発売されることに。詳しくはニンドリスクランブルで！ 121ページ

ファミコンミニ第3弾発売記念 ディスクシステムセレクション いいとこ

ディスクシステムのゲームが、ファミコンミニ第3弾としてボクらの前に戻ってくる！ その発売に先駆けて、ニンドリではオリジナルのディスクシステム版で収録したサウンドのCDをみなさんにお届けします。あのとき聴いたあの響きは、今も心の中に残っている――。

FAMICOM MINI ファミコンミニ ディスクシステムセレクション **8月10日発売予定** 各2000円(込)

歯応えあるACT&感動の名作ADVが復活

熱狂的なファンを持つ任天堂のアクション&アドベンチャーをはじめ、昔を知らない人が遊んでも感動できる充実のラインナップ！

スーパーマリオブラザーズ2

←前作が簡単というプレイヤーをも悩ませたシリーズ史上最難易度作品。でも最初に無限1UPさえできれば意外といけます

ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編

←いろんな昔話を盛り込んだり、キャラがかわいかったりするんだけど、話はすごーく深いんです。自分て一体なんなのよ

謎の村雨城

←『ゼルダ』のようなマップ移動システムながら、徹底的にアクションに特化した作りが壮快感を生み出しているのだ

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編

←ガンペキの母的ミステリーアドベンチャー。後編中盤からの謎解き大連発は、ゲーム史上屈指の出来。下の続編と合わせてどーぞ

メトロイド

←ゲーム中はまったく会話がないのに、独特な世界観に圧倒されるのは凄い。『ファミ探』のシナリオを書いた坂本さん参加作

ファミコン探偵倶楽部PART2 うしろに立つ少女 前後編

←続編なのに前作より古い話。空木探偵もこっちでやっと活躍します。でも、主人公がこんなにキャラ立ってるADVも珍しい

光神話 パルテナの鏡

←翼があるのに飛べない天使、ピットくんが落ちまくる作品。いや登っていけば飛びます。1人の少年の成長物語（？）

悪魔城ドラキュラ

←コナミのディスク参入第1弾にして、今もシリーズが続く定番タイトル。メデューサの首の動きが嫌いな人、100万人はいるな…

リンクの冒険

←『ゼルダコレクション』もらってない人は感涙モノですな。シリーズでは異色の横スクロールアクション。でもテイストは同じ

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

←キャラは可愛いけど中身はけっこう本格的なSLG。このヒットが、後の『スーパーロボット大戦』に繋がったのでは…？

サイトロン・デジタルコンテンツの制作協力で 元祖ディスク音源から生録!!

今回のCDを制作するにあたり、ゲームのサウンドトラックCDを日本一手がけているサイトロン・デジタルコンテンツの全面協力をいただきました。だから、音質はレコード屋さんで売っているCDと同じクオリティなのだ。

サイトロン・デジタルコンテンツ **八木貴弘さん**

今回収録された5つのゲームは、いずれも歴代の任天堂ディスクシステムの名作ばかり。ゲームソフトを実機よりレコーディングした最高のクオリティです。ゲームミュージックの老舗と自負するサイトロンとしても、その素晴らしい音源をファンの皆様にお届けできて光栄です！　ディスクシステムのゲームは、ゲーム内容もさることながら、音にもこだわりをもって作られていたという事を、このCDで味わっていただければと思います(^ ^)

サイトロン・ディスク_CDプロデューサー：T.J!+

©1986-2004 Nintendo ©1986-2004 Nintendo ©1986-2004 Nintendo ©1986-2004 Nintendo ©1987-2004 Nintendo ©1987-2004 Nintendo ©1988-2004 Nintendo ©1989-2004 Nintendo ©Konami 1986 ©2004 Nintendo ©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1987 ©2004 Nintendo

5タイトル全29トラック計42分超たっぷり収録!

CDどり ミュージック SIDE A

付録音楽CDは9ページにあるよ!

心に響く繊細な音色 ディスク音源の秘密

ファミコン本体

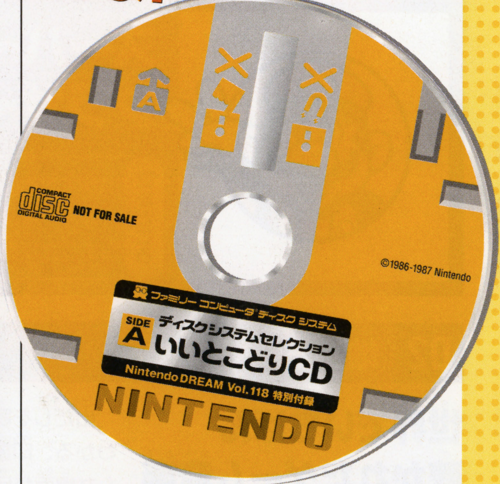
内蔵音源5音

↑キチンとしたメロディを鳴らせるのが3音(矩形波2、三角波1)。みんなも知ってるピコピコ音だ。それにプログラムをがんばってノイズ1音とサンプリング(デルタPCM1音)

ディスクシステム RAMアダプタ

拡張音源として1音搭載

↑ディスクシステムとファミコン本体を繋ぐアダプタの中に、音が鳴るチップが入っているのだ。本体のチップを同時に使用することで、最大6音が同時に発声できる



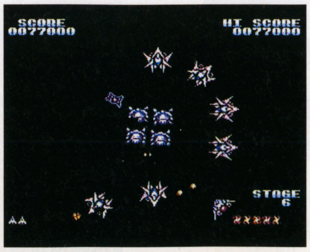
FM音源に似た自然なサウンドが最大の武器

ファミコンの音楽が「ピコピコ」と言われるのは、本体に内蔵された音源が発声できる音が1種類しかなかったからだ(正確には、いろいろ変化をつけられるんだけど)。ディスクシステムで拡張された1音は、FM音源と呼ばれる技術と似たものが採用されていて、発声できる音がより多彩になっていた。『ゼルダの伝説』のオープニングで流れるメロディや鐘の音は、ROMで発売された『ゼルダの伝説1』とは違う独特なものになっている。これが拡張音源と本体内蔵音源の差なのだ。

↑FM音源はヤマハのシンセDX-7で誕生した

おもな使用例

←一番印象的なメロディの余韻や、鐘のコ〜ンという音で使われている



←コナミの『ジャイラス』。曲がいいよ〜。音の使い方がディスクっぽいかも

ファミコンミニ版とは音色が違う?

前の『ゼルダコレクション』を見ていると、ディスク音源の再現はかなりタイヘンそう…。編集部でもまだディスクセレクションをさわっていないのでなんとも言えないんだけど…。任天堂さんからは「可能な限り再現するように開発しております」というコメントをもらったので、期待しましょう！ソフトを買ったらCDと聴き比べてみてね。

付録CDを聴きながら読んでね
収録トラック解説

ディスクセレクションのゲームを全然知らないアナタも、このページを読めばフロクCDが存分に楽しめますよ～。どんなシーンで使われていた曲なのか忘れてしまっているアナタも、ここで確認してくださいね。また、各タイトルには実際にゲームを遊んでいる様子をそのまま録音した「プレイバージョン」があります。効果音などがいっしょに入っているので、臨場感のあるトラックになってますよ。

実際のプレイを録音した「プレイバージョン」も収録

こんにちは。CD制作を担当したかややんです。かなーりヘッポコな私のプレイが収録されててアレですが、できるだけ効果音をたくさん入れました。実際に遊んでる雰囲気を感じてもらえればうれしいです。

01 ディスクシステムのテーマ　TIME 0:11

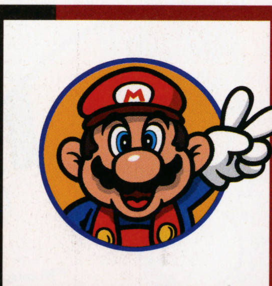
電源オンでディスクシステム起動!

行進曲のような音楽と同時に、派手な電飾風の任天堂の看板が登場。ディスクを入れると「でろれ！」という音が鳴るのだ。ディスクを入れずにおくと、マリオとルイージの追いかけっこデモが見られるよ。

得情報 ファミコンミニ版でこのデモを見るには?

じつはこのディスクシステムの起動デモ、嬉しいことにファミコンミニ版でも再現されている。A(もしくはB)ボタンを押しながら電源を入れると、下の追いかけっこまでじっくりと見られる。けっこう飽きないので、買ったらぜひ試してみてね。

スーパーマリオブラザーズ2



聴きどころ ほとんどの曲が、聴き馴染んだ第1作と一緒。でもじつは、エンディングだけ微妙に違ってる。

02 地上BGM　TIME 3:08

世界でいちばん聴かれたゲーム音楽

出だしを聴いた瞬間にマリオとわかる、印象的なメロディ。いろんな場面が目に浮かぶね。

03 水中BGM　TIME 1:05

ゆらゆらの透明感漂う、心地よいワルツ

プクプク、ゲッソーが寄ってくるのが目に浮かぶ曲。ちなみにワルツとは、3拍子の舞曲のこと。

04 クッパステージBGM　TIME 0:30

ファイアバーがぐるぐる回る、暗い迷宮を進め!

不安を誘うようなメロディが反すうされ、緊張感が高まる曲。クッパとの決戦も盛り上がる!

05 クッパを倒したときのファンファーレ　TIME 0:10

とりあえず一息入れて

とても短い曲だけど、上昇する音階的旋律で、達成感と安堵感の両方を感じられる。苦しい道のりを乗り越えて、ついにクッパを倒しました! パチパチパチ…ってとこかな。

06 エンディングBGM　TIME 1:05

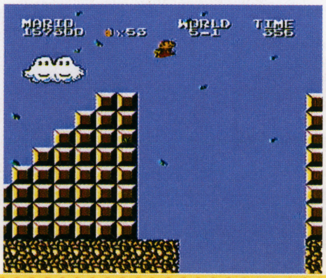
よ～く聴くと、第1作とひと味違うアレンジが!

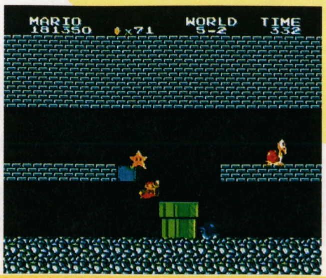
メロディや途中の鐘の音はディスク音源。曲の展開も長くなっているのだ。

07 プレイバージョン　TIME 2:52

強風がマリオを襲う!! 音でもわかる超難度

『マリオ2』でしか聴けない、W5-1で風が吹くシーンが入ってます。あと花火とか。地下で無敵とか。





はみだしディスくん

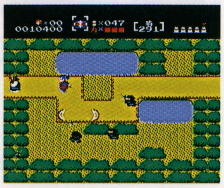
右の得情報の方法で起動デモを出した後、Bボタンを押すと"NOW LOADING…"の文字と英文の権利表記が表示される。これは当時のディスク挿入からの流れを再現したものなのだ。

謎の村雨城

聴きどころ 三味線や琴など和楽器の音をモチーフにしつつ、現代的アレンジを加えた音作りに注目。

08 ゲームスタート～城下町BGM　TIME 1:41

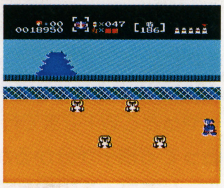
三味線を思わせる小気味好さ



ゲームのメインテーマとなる曲。三味線を思わせる小刻みな音と、琴の音を思わせるシンプルな音階の組み合わせが、江戸時代を舞台にしたこのゲームによく合っている。

09 無敵／ボーナスステージ　TIME 0:37

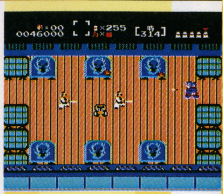
テンポアップで鷹丸ハッスル



無敵アイテムでばく進するときや、ボーナスステージのときにはテンポアップしたアレンジが。嬉しいけれど、なんだか急かされているような気もしてビミョーな感じ？

10 城内BGM　TIME 1:02

軽快かつゆったりとしたメロディでクライマックスへ



お城に入るとかかるこの曲は、基本的には08の曲をアレンジしたもの。例えるならベースが琵琶で、主旋律が琴になっているような雰囲気。

11 村雨城BGM　TIME 1:25

一転してせつなく…これが「忍び」のさだめ!?

最終ステージで流れるためか、ちょっとせつなくメロディアスに。

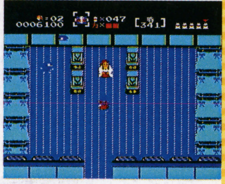
12 ゲームオーバー　TIME 0:11

はかなく散っていく様を和風アレンジで

まさに諸行無常、といった感じの余韻が印象的。はかないねぇ…。

13 プレイバージョン　TIME 2:17

ばっさばっさと斬り斬られ



も一ね、死にまくりですよ。青雨城だったかな…。死んで復帰したらまたすぐダメージ（1分26秒あたり）とか多いです（泣）。お姫様救出音（16秒あたり）とかはいい音ですよね～。

メトロイド

聴きどころ アニメ「ポケモン」の曲などでも知られる田中宏和さんが担当。厚みのある音も聴き応えたっぷり！

14 タイトルBGM　TIME 1:50

無限に広がる静寂な宇宙空間からの荘厳なメッセージを感じるテーマ

古典SFを思わせる神秘的な曲。始まりから結びまで、単純な旋律の中にすべての感情を封じ込めるような音作りはさすが。

15 サムス登場ジングル　TIME 0:09

短いけど低く重厚な音が出発のハーモニーを奏でる

サムスの背負っていく宿命を予感させる、印象的な旋律。

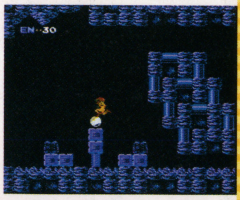
16 ブリンスタ（岩ステージ）　TIME 1:49

始まりのマーチ。敵が蠢く未開の地に単身乗り込む！

他のステージにくらべ、メロディらしいメロディを持った曲。

17 アイテム取得ジングル　TIME 0:08

希望を感じさせる短い音のつながり



アイテムを取得し強くなっていくサムス。暗く狭い閉鎖空間で唯一、一息つけるシーン。エネルギータンクだと特にホッ…。

18 小ボス部屋（II）～リドリー　TIME 1:07

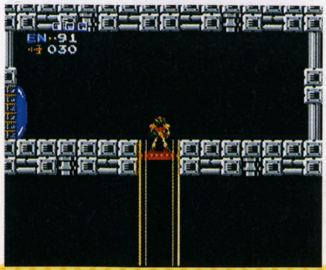
孤独と不安を誘う小刻みな旋律の繰り返し

同じ旋律の反すうに不協和音が重なり、緊張感はMAXに！

19 プレイバージョン　TIME 2:55

エリア間のディスク読み込み時間を体感!?

ブリンスタからノルフェアに向かう時、約30秒読み込みます。長い無音状態がそれ。実感してください。

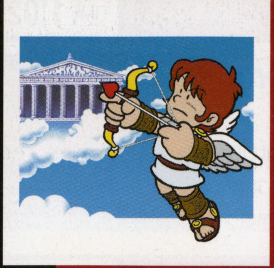


はみだしディスくん

今回のフロクCDがなぜ「SIDE A」かって？ これは、ディスクカードにあったA面、B面の仕様から取ってます。といってもこのCDは裏返しても聴けないので、念のため…。

はみだしディスクくん

ファミコンミニ版では、ディスクのA面、B面の切り替えはソフトが内部で自動的に行う。「メトロイド」の「おまちください」の表示などは残っているものの、ロード時間は短くなっているそうです。



光神話 パルテナの鏡

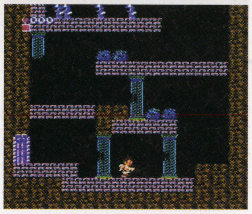
聴きどころ 『メトロイド』と同じく田中宏和さんが担当。まったく正反対のポップな曲調は今なおファン多し。

20 タイトルBGM　TIME 1:20

軽やかな笛の音とリズム ディスク音楽屈指の完成度

つい口ずさんでしまう親しみやすいメロディ、はっきりとした主題。心に染みわたる名曲！

21 ステージ1　TIME 1:38



勇ましくも軽やかな マーチで冒険が幕開く

規則的なリズムと楽節で、行進曲のような印象を受ける曲。地上から天界へ一歩一歩登っていくピットの姿が目に浮かぶでしょ？

22 死神のテーマ　TIME 0:28

死神のユーモラスな姿が浮かぶ 絶妙にハズれた(?)メロディ

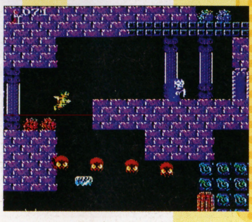
不快なはずの不協和音をコミカルに使って、一風変わった死神像を演出!?　あの死神の顔も、スゴイものがあるよね…。

23 ゲームオーバー　TIME 0:08

「ヤラレチャッタ」でしばし ボー然のずっこけサウンド

序盤ステージでは、一度落ちただけで即ゲームオーバー…。この曲を聴くと、一気に力が抜けちゃいます。

24 プレイバージョン　TIME 2:58



上へ上へと登るピット 死神の声は面白怖いのね

やっとこW1-2まで行きました…。必死に戦ってる様子が分かるかと。最後、死神をスルーしてゴールに行ってます(2分32秒あたり)。

リンクの冒険

聴きどころ 他の『ゼルダ』シリーズとは一風変わった独自の音楽観が特徴。でもツボは『ゼルダ』してます。

25 タイトルBGM　TIME 2:20

夜空のきらめきと剣の輝き 流れるような波形サウンド

夜空をバックに剣がキラリと光るタイトルデモを印象付ける曲。第1作の面影もちらほら。

26 地上BGM　TIME 1:33

苦しい冒険に気合いが入る 勇猛果敢なメロディ

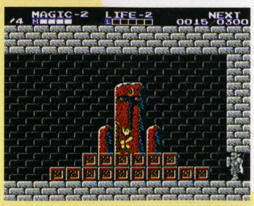
聴き覚えのあるメロディから始まる冒頭から、行進曲のように展開していくメロディが、士気を高めてくれる。

27 神殿BGM　TIME 3:12

せつなくて美しいメロディ 長尺で聴き応えたっぷり

神殿、いわゆるダンジョンで流れる曲。後半部分は敵の騎士との剣による戦いをイメージさせる激しさで、思わず力が入る…！

28 神殿クリア　TIME 0:08



つらく苦しい冒険の果てに

神殿のボスを倒し、トライフォースのかけらを入手すると流れる曲。この曲の前後で、少しの間音がなくなるんですよね。それがこの曲をさらに引き立ててるんですね。

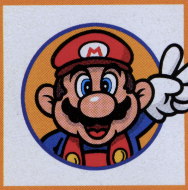
29 プレイバージョン　TIME 5:06

町の人々との会話から火花散る剣技までロング収録

町で魔法をくれるお爺さんと会話。あの音が聴けますね(1分00秒あたり)。神殿はナイト戦(4分06秒あたり)とラストのボスが必聴。

制作全面協力 サイトロン・デジタルコンテンツ

ディスクシステムセレクション


スーパーマリオブラザーズ2

謎の村雨城

メトロイド

ファミリーコンピュータ™ ディスクカード

COMPACT disc DIGITAL AUDIO
NOT FOR SALE

A	スーパーマリオブラザーズ2／謎の村雨城／メトロイド／光神話 パルテナの鏡／リンクの冒険
B	To be continued...

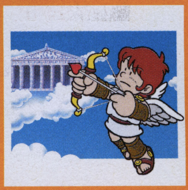
● このCDは、CDプレーヤーでご使用ください。A面、B面はCDにはありません。裏返しでセットしないでください。

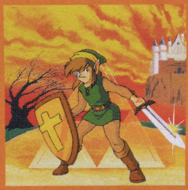
ファミリーコンピュータ® ディスクシステム

SIDE A ディスクシステムセレクション いいとこどりCD

Nintendo DREAM Vol.118 特別付録 平成16年9月6日発行（毎月6日・21日発行）第9巻第15号（通巻118号）©1986-1987 Nintendo

NINTENDO


光神話 パルテナの鏡


リンクの冒険

5タイトルのおいしいサウンドがぎっしり!!

いいとこどりCD（ミュージック） SIDE A

取り扱い上の注意

このCDは、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむなどの場合を除き、著作権法上、無断複製は禁じられています。

●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。

●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。
●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意

●直射日光のあたる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。
●ディスクは使用後、市販のケースに入れて保管してください。

実物大ギャラリー

老いたる者には若き日の郷愁を、若き者には古き良き時代のゲームを実感してもらいましょう。ディスクソフトってこんな大きさだったんですよ。これが今や、あんな小さなGBAカートリッジに入っちゃうなんてねぇ…。というわけでCDを取り出すとき、ここが破れやすいので気をつけて〜。

ディスクソフト パッケージ(表)

パッケージはやわらかいプラスチックの箱でできている。ナナメに入った線は裏側についていて触るとデコボコしているのだ(表側はツルツル)。

マスコットのディスくんが封印用のシールになっている。これをはがすと、「開封済」のマークが残るようになっていた。

ディスクソフト パッケージ(裏)

ディスクソフト プラケース

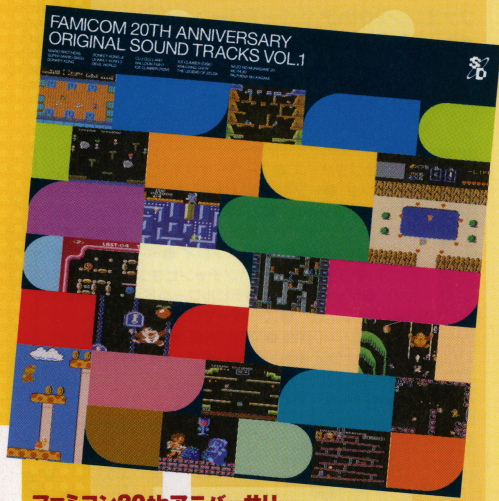
やわらかなパッケージの中には、取扱説明書と、このプラケースが入っている。デリケートなディスクカードを、固くて丈夫なボディで守っていたのだ。

この部分は、データの書き込みを制限するツメ。カセットやビデオテープのように、この部分を折るとセーブデータなどの書き込みができなくなるのだ。

ディスクカード

完ぺキ版のサウンドトラックを求めるアナタは…

今回のフロクCDで多大なご協力をいただいたサイトロン・デジタルコンテンツが放つアルバム群！ 全部のサウンドが最高音質で聴ける逸品なのだ。



ファミコン20thアニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックス Vol.1

任天堂のファミコン初期～ディスクシステム頃のソフトを中心に、15タイトルのサウンドを完全収録！ 価格：2310円(税込) 品番：SCDC-00317

収録タイトル
●マリオブラザーズ ●スーパーマリオブラザーズ ●ドンキーコング ●ドンキーコングJR. ●ドンキーコング3 ●デビルワールド ●クルクルランド ●バルーンファイト ●アイスクライマー（カセット版） ●アイスクライマー（ディスク版） ●レッキングクルー ●ゼルダの伝説 ●謎の村雨城 ●メトロイド ●光神話 パルテナの鏡

ファミコン20thアニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックス Vol.2

『リンクの冒険』に、ハドソン、ジャレコの名作タイトルを完全収録。ボーナスの2タイトルはレア！
価格：2310円(税込) 品番：SCDC-00318

収録タイトル
●リンクの冒険 ●スペランカー ●スクーン ●忍者じゃじゃ丸くん ●チャレンジャー ●スターソルジャー ●ヘクター87 ●迷宮組曲 <ボーナストラック>●迷宮組曲（ボーナスステージ） ●リンクの冒険（海外版）

ファミコン20thアニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックス Vol.3

サンソフト、テクモ、コナミなど、多彩な顔ぶれ。
価格：2310円(税込) 品番：SCDC-00319

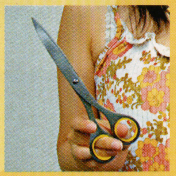
収録タイトル
●新・鬼ヶ島 -前編- ●新・鬼ヶ島 -後編- ●ドクターマリオ ●ルート16ターボ ●アトランチスの謎 ●マドゥーラの翼 ●マイティボンジャック ●ソロモンの鍵 ●悪魔城ドラキュラ ●迷宮寺院ダバダ ●ジャイラス ●ザナック <ボーナストラック>●ザナック（未使用曲） ●ディスクライター

ディスクシステムセレクション
いいとこどりCD SIDE A
ジャケット オモテ

キレイな保存法

一度CDを聴いたら、ぜひケースに入れて大切に保管してね。このジャケットを使えば市販品クオリティになるよ！

用意するもの



ハサミ 右のジャケットを切る用。手は切らないでね

CDケース 100円ショップとかで、安く売ってますよ～

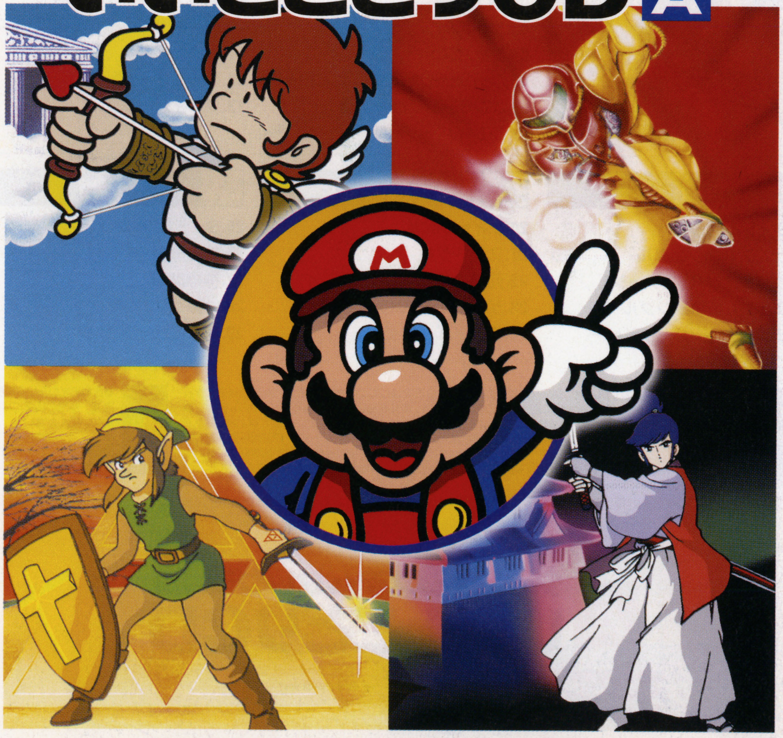
①まず、右のジャケットを点線にそって切ります。カッターでもいいけど、必ず下にダンボール等を敷いてからね。

②それを、CDケースに入れ込んで準備完了！ あとはCDを入れれば、巷で売っているCDみたいになりますよ♪

切り取って使ってね

ディスクシステムセレクション
いいとこどりCD SIDE A

COMPACT disc DIGITAL AUDIO
NOT FOR SALE



Nintendo DREAM Vol.118 特別付録

ファミコンミニ第3弾発売記念

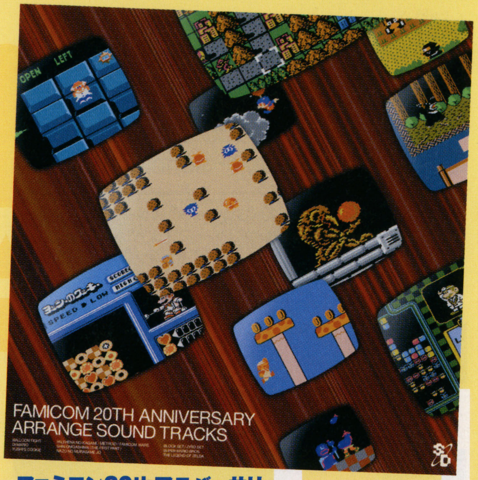
さらなるファミコンサウンドを求めるアナタは…

ファミコンサウンドの世界を拡げるアルバムも多数発売中。「見るサントラ」は、目からウロコの大発明！ 見たら感動しまっせ!!

ファミコン サウンド ヒストリー シリーズ
マリオ ザ ミュージック

マリオ、マリオ、マリオ！ FCでマリオの登場したゲームだけを集めたマリオファンのためのベスト。価格：2100円(税込) 品番：SCDC-00360

収録タイトル
●マリオブラザーズ ●スーパーマリオブラザーズ ●スーパーマリオブラザーズ2 ●スーパーマリオブラザーズ3 ●スーパーマリオUSA ●ドクターマリオ ●ヨッシーのクッキー



ファミコン20thアニバーサリー
アレンジ・サウンド・トラックス

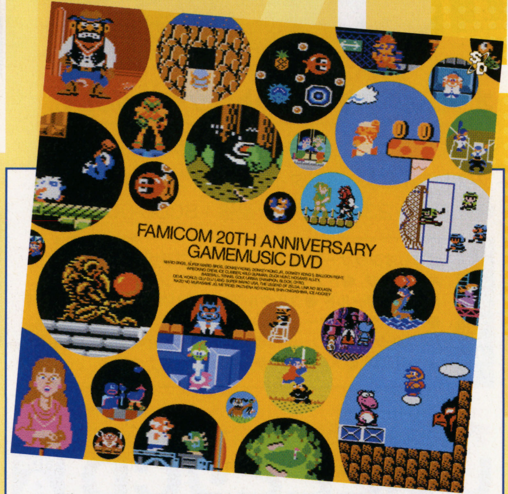
ゲーム音楽界の有名人達がFCサウンドをアレンジ！ 価格：3150円(税込) 品番：SCDC-00320

収録タイトル
●バルーンファイト(by志倉千代丸) ●ドクターマリオ(by細江 "MEGATEN" 慎治) ●ヨッシーのクッキー(by古川もとあき) ●光神話 パルテナの鏡〜メトロイド〜ファミコンウォーズ(by並木 "さんたるる" 学) ●新・鬼ヶ島 -前編-(by相原 "J99" 隆行 ●謎の村雨城(by渡部 "Yack" 恭久) ●ブロックセット／ジャイロセット(by松前公高) ●スーパーマリオブラザーズ(by桜庭統) ●ゼルダの伝説(byメタルユーキ グループ)

ファミコン20thアニバーサリー
ゲームミュージックDVD

無限1UP、ゼルダ姫救出、名シーンがてんこ盛り！ 価格：3990円(税込) 品番：SDDV-00017

収録タイトル
●マリオブラザーズ ●スーパーマリオブラザーズ ●ドンキーコング ●ドンキーコングJR. ●ドンキーコング3 ●バルーンファイト ●レッキングクルー ●アイスクライマー(カセット版) ●光線銃シリーズ ワイルドガンマン ●ダックハント ●ホーガンズアレイ ●ベースボール ●テニス ●ゴルフ ●アーバンチャンピオン ●ブロックセット ●ジャイロセット ●デビルワールド ●クルクルランド(カセット版) ●スーパーマリオUSA ●ゼルダの伝説 ●リンクの冒険 ●謎の村雨城 ●メトロイド ●光神話 パルテナの鏡 ●新・鬼ヶ島 -前編- ●新・鬼ヶ島 -後編- ●アイスホッケー ●アイスクライマー(ディスク版) ●クルクルランド(ディスク版)



流れている曲に対応したゲーム画面が映し出される。知っている人はニヤリとしちゃうシーン満載なのだ。

あの名シーンも見られる！

カンタン操作で曲選び

DVDプレーヤーのリモコンで曲を選ぶと、音楽と画面が同時に切り替わる。見たいシーンがすぐ探せて便利！

切り取って使ってね

01.ディスクシステムのテーマ

スーパーマリオブラザーズ2
02.地上BGM
03.水中BGM
04.クッパステージBGM
05.クッパを倒したときのファンファーレ
06.エンディングBGM
07.プレイバージョン

謎の村雨城
08.ゲームスタート〜城下町BGM
09.無敵／ボーナスステージ
10.城内BGM
11.村雨城BGM
12.ゲームオーバー
13.プレイバージョン

メトロイド
14.タイトルBGM
15.サムス登場ジングル
16.ブリンスタ(岩ステージ)
17.アイテム所得ジングル
18.小ボス部屋(II)〜リドリー
19.プレイバージョン

光神話 パルテナの鏡
20.タイトルBGM
21.ステージ1
22.死神のテーマ
23.ゲームオーバー
24.プレイバージョン

リンクの冒険
25.タイトルBGM
26.地上BGM
27.神殿BGM
28.神殿クリア
29.プレイバージョン

取り扱い上の注意
このCDは、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむなどの場合を除き、著作権法上、無断複製は禁じられています。●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意
●直射日光のあたる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。
●ディスクは使用後、市販のケースに入れて保管してください。

ファミリー コンピュータ® ディスク システム

SIDE A
ディスクシステムセレクション いいとこどりCD

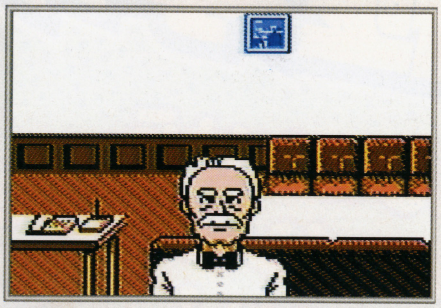
Nintendo DREAM Vol.118 特別付録 平成16年9月6日発行(毎月6日・21日発行) 第9巻第15号(通巻118号) ©1986-1987 Nintendo

NINTENDO

ディスクシステムセレクション
いいとこどりCD SIDE A

ウラ ジャケット

次号予告



ぜんぞう「ニンドリさま！ たいへんです！
じごうのフロクが・・・ フロクが・・・」
ニンドリ「えっフロクが どうしたんです！
もしもし！ ぜんぞうさん？」

8がつ10かに はつばいされる
ファミコンミニだい3だんの
ちょうさを ぜんぞうに いらいされた
しりつたんてい ニンドリは
ある じこで きおくを うしなった。

ディスクシステム よみがえりのでんせつが のこる
こんかいのきかくに やがて ニンドリは、
ばくだいな おんがくをめぐる
ふくざつなフロクに まきこまれる。

こんごうのフロク いいとこどりCD SIDE Aが
40ぷんを こえ、つづきのおんがくは
じごうへと はってんした。
そして いままた ニンドリに・・・

しつじからの でんわが なにかをつげた。
じごうのフロク SIDE Bに
いったいなにが・・・？

ニンドリは ふたたび いいとこどりCDを
フロクにつけるのである！

次号もCD！冒険篇なのです

というわけで、今回入らなかった5作品は次号の「SIDE B」に収録する予定です。『ファミコン探偵倶楽部』なんかは、もの凄く久しぶりの音源化？ その分、こちらの収録作業も大変…（まだ録音してません）。今がんばってますよ～。こうご期待！

※いろんな事情により、あえなく収録内容が変更されることがあります。どうかカンベンしてご了承ください。

じごうのフロクにごきたいください

※このページは、『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前編』のラストシーンのパロディだったりします。

ペラペラなのに極厚攻略20ページ

ほしのかけら、シャインの位置もバッチリ！

ペーパーマリオRPG™

GC			
タイトル	ペーパーマリオRPG	ジャンル	アクションRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	17ブロック
価格	5800円（込）		

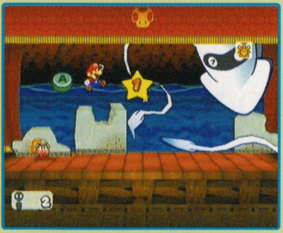
さらわれたピーチ姫を助けるため、ペラペラのマリオが大活躍！今回はマリオが闘技場に挑むステージ3、呪われた村を救うステージ4を攻略するぞ。さらに歴代ピーチ姫が大集合する「ピーチ姫グラフィティ」もあり。全部で20ページの大特集だ！

ステージ2までのあらすじ

プロローグ ピーチ姫を追ってゴロツキタウンへ

ピーチ姫から手紙と地図をもらい、ゴロツキタウンにやってきたマリオ。しかし、待っているはずのピーチ姫はいなかった。だがひょんなことから仲間になったクリスチーヌとフランクリ先生から、その地図が伝説の宝「スターストーン」のありかを示すことを知る。伝説の宝とピーチ姫の行方を追い、マリオは冒険の旅に出る。

↑クリスチーヌの先生であるフランクリから、伝説の宝とスターストーンの話を聞く

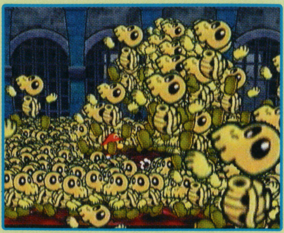


↑ドラドラ平原へ向かうマリオの前に、ゲッソーが立ちはだかる！

ステージ1 ゴンババ城のドラゴンを倒せ

スターストーンを求め、まずはゴンババ城へ。だがそこには巨大なドラゴンが住んでおり、歩いて行くことすらできない。ハナハナ村の村長の話をヒントに、まずは2つのカギを入手するのだ。その後ノコタロウを新たな仲間に加え、いざゴンババ城へ！ ゴンババは強敵だが、なぜかカエルの声が苦手。この弱点を突くのだ！

↑ハナハナ村の村長さん。ちょっとトボけているが、大事な情報を教えてくれる



↑城の中はホネノコだらけ！ 大群に囲まれたら、ハンマーでけちらして進もう

 ©2004 Nintendo Game by INTELLIGENT SYSTEMS

マリオがファイターに挑戦!!
闘技場の王者を目指せ！

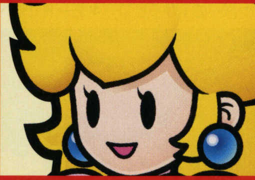
ステージ3 ウーロン街

P.16から

ステージ4 オドロン寺院

P.22から

村人たちをブタに変える
イタズラおばけを退治！

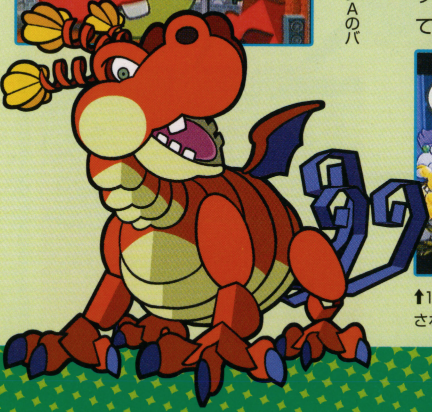


歴代作品のピーチ姫が大集合！

ピーチ姫グラフィティ

P.30から

←ゴンババはピッキョローンAのバッジをつけていれば楽勝だ



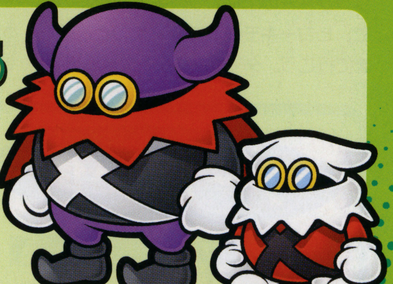
ステージ2 ふしぎの森のプニ族を助けろ

次に向かう先は、ふしぎの森にある大樹。ここはプニ族が暮らしていたのだが、ナゾの集団メガバッテンとトゲ族によって占領されていた。新たに仲間になった風の妖精クラウダの能力を使い、101匹のプニ族を助けだそう。

そして第3のステージはウーロン街。モンテオーネから飛行船のチケットを入手し、いざ出発！

↑101匹のプニ族を助け、大樹の地下に隠されているスターストーンを見つけよう

↑スターストーンを横取りしたペケダーがロボに乗って登場！　やっつけろ!!



➡モンテオーネ親分の頼みを聞くと、飛行船のチケットがもらえる

ステージ3 もえろ！ チャンピオン！

新人ファイター"グレート・ゴンザレス" 昇格めざし2部リーグで奮闘！

飛行船でウーロン街へとやってきたマリオ。ここは闘技場を中心とした空中都市だ。まずは正面にある闘技場に入ろう。観客席に行くと、ちょうどチャンピオンのゴールド・ホークが勝ったところ。そのチャンピオンベルトを見ると…なんとスターストーン！スターストーンを手に入れるため、マリオはファイターとして闘技場のチャンピオンを目指すことになる。

↑ウーロン街に来たら、まずは闘技場へ。ロビー正面にある大トビラから観客席へ行こう

↑リングでは、ちょうどチャンピオンが防衛に成功。その手に持つのは…スターストーン!!

ポイント① ガンスに会って闘技場の選手になろう

ファイターになるには、プロモーターのガンスに会う必要がある。まずロビーの左右にいるガードマンに話しかけ、闘技場の内部に入れてもらおう。まっすぐ進めばガンスの部屋がある。ガードマンに話しかけて中に入ろう。

↑ロビーの左右にあるトビラでガードマンに話しかけると、中へと通してくれる

↑ガンスの部屋に入ると、イベントが発生。これでマリオもファイターの仲間入りだ

ポイント② 1部リーグを目指し、何度もバトル！

マリオの戦いは2部リーグから始まる。秘書のキノシコワの指示に従い、さっそく試合に登録だ。ランキング上位のチームに勝てばランキングが上がるので、登録→バトルを繰り返し、まずは1部リーグを目指そう。ただしガンスの出す条件を守らないと、上位のチームと戦わせてもらえないぞ。

←控え室で試合に登録。最初はキノシコワが教えてくれる

←ガンスの条件を守らないと、次の試合はランキング下位との戦いになる

ガンスの条件の例

- ・3回以上相手からダメージをうける
- ・ジャンプを使うな　・FPを使うな
- ・アイテムを使うな　・アピールしろ　など

ポイント③ ナゾのタマゴをなかまにしよう

ランキングを15位まで上げると、ノコノコのマイケルがホットドッグ屋の話をしてくる。そこでホットドッグ屋に行ってみると、なんとタマゴが逃げ出し、店の屋根に登ってしまう。ドリンクバーの上にヒコーキ床があるので、ヒコーキモードでタマゴのところまで行こう。タマゴがなかまになるぞ。

ランキング15位になると…

↑15位になると、マイケルがホットドッグの新メニューの話を

↑タマゴがホットドッグ屋の屋根に登ったら…

↓ドリンクバーの上からヒコーキモードで飛べ

ウーロン街

ハミダシニンドリ ステージ3の途中でも、飛行船乗り場のプクプクに話しかければ、ゴロツキタウンに戻れる。シャインが3つ以上に増えたら、一度戻ってなかまをランクアップさせるといいぞ。

19位～11位のチーム

2部リーグ（19位～11位）の相手をまとめて紹介しよう。なおこのランキングは初期状態のもので、ランダムで多少入れ替わることがある。2部リーグなので相手はさほど強くないが、試合前には必ずベッドで休んで、HPとFPを満タンにしてから戦うようにしよう。11位まで上がれば、1部昇格をかけて10位のこうてつウォリアーズに挑戦できるぞ。

19位 クリクリブラザーズ

ザコの中のザコ。イベントで先制攻撃されるが、負けることはまずないだろう。なお最初の戦いでは、条件は必ず「1回以上アピールしろ」になる。

クリボー×5

体	2
攻	1
防	0

18位 コウラーズ

名前と見た目がちょっと違うが、中身は普通のノコノコとパタパタ。普通に戦えば勝てるだろう。ひっくり返して踏むなり、ハンマーで叩くなり、お好きにどうぞ。

コウラーズ・ノコノコ×2

体	4
攻	2
防	1

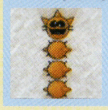
コウラーズ・パタパタ

体	4
攻	2
防	1

17位 サンボ三兄弟

トゲがあるので、ジャンプやずつきは使えない。マリオのハンマーか、ノコタロウのわざで攻めよう。たまになかまを呼んで増えることがあるぞ。

サンボ×3



体	4
攻	3
防	0

16位 ボーン・ワイルダーズ

ゴンババ城に出てきたホネノコが3匹。踏んでもひっくり返らないが、HPが1しかないので、ジャンプでもハンマーでも簡単に倒すことができる。

ホネノコ×3

体	1
攻	2
防	1

15位 ジュゲムとなかまたち

ジュゲムがトゲゾーを増やしてくるので、まずはジュゲムから倒そう。トゲゾーは丸まっているとダメージを与えられないので、その間はアピールやチャージをするといい。

ジュゲム

体	5
攻	2
防	0

トゲゾー×2

体	3
攻	3
防	3

14位 パックンガッスン＋

ふしぎの森に出てきた3匹がチームを結成！　パックンフラワーは踏むとダメージ、クロクモーンはカミナリをまとっているときに攻撃するとビリビリになるぞ。カミナリ攻撃が強力なクロクモーンを1ターンめに倒してしまおう。

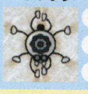
パックンフラワー

体	4
攻	2
防	0

クロクモーン

体	3
攻	2
防	0

パイダーズ



体	5
攻	2
防	0

13位 ハイパーズ

チャージで攻撃力を8まで上げてから攻撃してくる。ジシーンアタックやスペシャル技のデッカクドッカンで、攻撃される前にまとめて倒そう。

ハイパーシンノスケ×3

体	3
攻	2
防	2

12位 ボンバーズ

ダメージを与えると強烈な反撃をしてくる。レンゾクジャンプなどの1匹に大ダメージを与えられる技を使い、一度の攻撃で確実に1匹ずつ倒そう。

ボムへい×4

体	4
攻	2
防	1

11位 ボロドーズ

ボロドーはコインを、オーボロドーはコインやアイテムを盗む。敵の体当たりをガードすれば盗まれずに済むぞ。もし盗まれても、逃げる前に倒せば取り返せる。

ボロドー×2

体	5
攻	2
防	0

オーボロドー×2

体	8
攻	3
防	0

ハミダシニンドリ
2部リーグのときにロビーに行くと、ゴールド・ホークがファンに囲まれていることがある。このファンはゴンババ城のホネノコ同様、ハンマーで蹴散らすことができるぞ。

※敵チームデータ内の「体」は体力(HP)、「攻」は攻撃力、「防」は防御力の略です。

1部昇格！チャンピオンを目指しなみいる強豪と悪の黒幕に挑め！

11位までランキングを上げれば、いよいよ1部昇格をかけて10位「こうてつウォリアーズ」に挑戦できるのだが…なんとこの敵、ダメージを与えられない！　最初のバトルでは、どうやっても負けになる。しかし控え室に戻ると、そこには見慣れぬキャラが…。

↑こうてつウォリアーズの前に、マリオはあえなく敗北…

ポイント① チビヨッシーでこうてつウォリアーズを倒せ！

こうてつウォリアーズに負けて控え室に戻ると、タマゴからチビヨッシーが生まれている。そのままなかまになってくれるぞ（ちなみにチビヨッシーは自由に名前をつけられる）。チビヨッシーをなかまにしたら、もう一度10位のこうてつウォリアーズに挑戦しよう。チビヨッシーのわざ「のみこみ」なら、アイアンシンエモンにもダメージを与えられる。勝てば、いよいよ1部リーグに昇格できるぞ！

↑こうてつウォリアーズに負けると、チビヨッシーが登場！

↑チビヨッシーの「のみこみ」ならダメージを与えられる

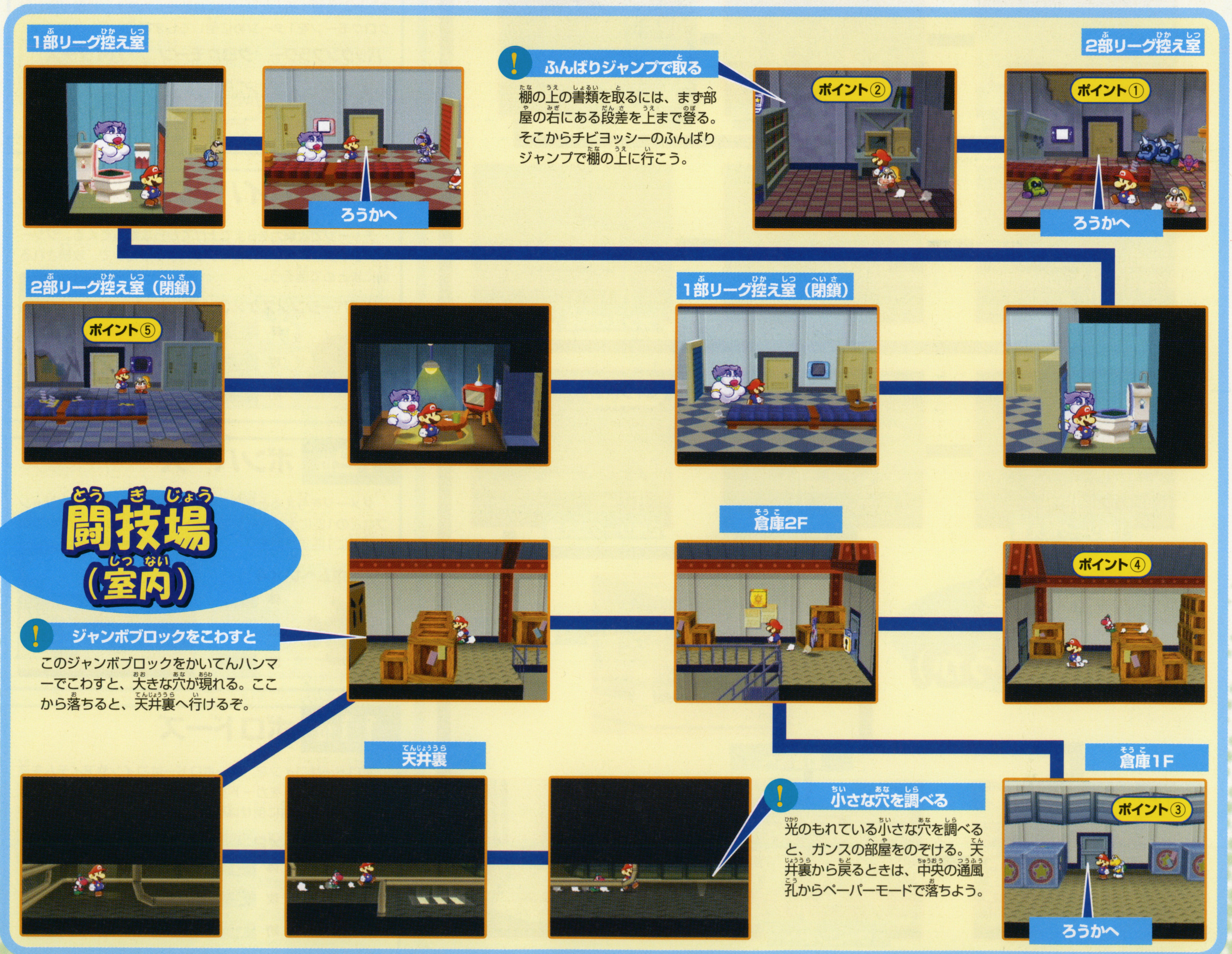
ポイント② スーパーハンマーであやしい書類入手

ランキング9位になると、Xからナゾのメールがくる。メールの指示どおりドリンクバーに行くと、スーパーハンマーがもらえるぞ。さらに指示どおり2部リーグ控え室のジャンボブロックをこわすと隠し部屋があり、棚の上で怪しい書類が手に入る。ただしこの書類は、キノシコワに没収される。

↑9位になると、怪しいメールが…

↑ドリンクバーでスーパーハンマーを入手！

↓2部リーグ控え室の隠し部屋で、書類を取れ



ハミダシニンドリ　ゲームを進めると、コウラーズの代わりにナイトウィングス、ボロドーズの代わりにヒンニャーハンニャーがランク入りする。戦うには、わざとランクを落とす必要があるが…。

ポイント③ 倉庫から天井裏に忍び込め！

4位までランキングを上げると、ふたたびXからメールがくる。指示どおりに「そうこのカギ」を入手し倉庫に入ったら、クラウダの能力で木箱を吹こう。現れたブロックをこわすとスイッチがあり、2階へ進める。2階から天井裏へ行き、小さな穴を調べるのだ。

→ウーロン街左端の電話ボックスに行くと、そうこのカギが

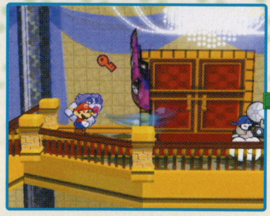
↑倉庫の木箱を吹くと、こわせるブロックに

↓天井裏で光のもれている小さな穴を調べる

ポイント④ 倉庫の隠された部屋に入ると…

ランキング1位になると、またもXからメールが。指示どおりロビーのポスターをクラウダの風ではがすと、カギが手に入る。これで倉庫の2階にあるトビラを開け、中にあるジャンボブロックをこわそう。そこには、行方不明になっていたマイケルたちが…。

→ロビー2階左側のポスターをはがすと、カギが出てくる



↑倉庫2階のカギのかかっていた部屋へ

↓ジャンボブロックをこわすと…

10位から1位のチーム&クッパ

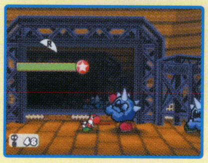
1部リーグの相手はこの10チーム。2部リーグ同様ランダムでランキングが変動することがあるぞ。なお7位を倒すとこうてつウォリアーズが、5位を倒すとクッパが乱入してくる。試合でHPやFPが減ったままの連戦になるので、特にクッパ戦の前にはスペシャル技「ゲンキゲンキ！」などでしっかり回復しておこう。クッパに負けるとゲームオーバーなので注意！

10位 こうてつウォリアーズ

世界でいちばん硬い。スーパーガードもスペシャル技もアイテムもきかないぞ。チビヨッシーのわざ「のみこみ」でのみダメージを与えられる。

アイアンシンエモン×2

体	6
攻	4
防	?



9位 ザ・トゲトゲン

防御力が高く、踏むこともできない。バッジ技のジシーンアタックを使うと、ひっくり返して防御を0にできる。アイテムやデッカクドッカンも有効。

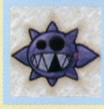
アカトゲメット×2

体	5
攻	3
防	4

8位 ポーキングストーンズ

戦いかたはアカトゲメット戦とほぼ同じだが、こちらは普通のハンマー攻撃や炎も無効だ。ジシーンアタックやデッカクドッカンを使っていこう。

トゲダルマー×2



体	2
攻	1
防	4

7位 ザ・ウラウラン

ひっくり返すと、攻撃力がアップするイヤな敵。ジャンプで攻撃するときは、レンゾクジャンプなどで集中攻撃し一気に倒そう。自信がなければ、ハンマーで地道に攻撃だ。

ウラノコ×2

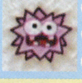
体	8
攻	3
防	1

ウラパタ

体	8
攻	3
防	1

6位 チョロボン3

HPを吸い取るイヤな敵。グリーンはたまに分裂して数を増やし、フラワーはFPを吸って魔法攻撃をする。少しずつダメージを与えても回復されるので、レンゾクジャンプやれんぞくずつきで集中攻撃し、1匹ずつ確実に倒していこう。

	チョロボン	グリーンチョロボン	フラワーチョロボン
			
体	3	5	6
攻	1	3	3
防	0	0	0

5位 レッドデビルズ

レッドカメックが攻撃、ホワイトカメックが味方の回復、グリーンカメックが味方へ補助魔法をかけてくる。まずはホワイトカメックを倒そう。最後の1匹が分身するので、全体攻撃できるバッジ技やアイテムを用意しておくと便利だ。

	レッドカメック	ホワイトカメック	グリーンカメック
体	7	7	7
攻	4	4	4
防	0	0	0

4位 ヤリクロウ

ジャンプで踏めないので、ガツーンナグーリなどのハンマー技で攻めろ！ 攻撃力が高いので、回復アイテムやノコタロウの「コウラのまもり」も活用。

ヤリクロウ

体	20
攻	6
防	0

3位 トリプルブロス

ファイアブロスのファイアボールを食らうとほのお状態になる。確実にガードしよう。ブーメランは往復して2回ダメージを与えるので、ガードのタイミングに注意。敵の攻撃が激しいので、1匹ずつ確実に倒して数を減らしていきたい。

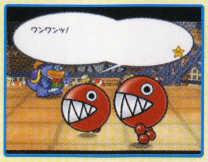
	ハンマーブロス	ファイアブロス	ブーメランブロス
体	7	7	7
攻	4	3	2
防	1	1	1

2位 バーストワンワン

防御力が高くHPもそこそこあるので、普通の攻撃ではなかなか倒せない。スペシャル技「デッカクドッカン」なら防御力を無視して攻撃できる。

レッドワンワン×2

体	6
攻	5
防	3



1位 トゲノコエース

力をためてからの攻撃で大ダメージを与えてくる。ノコタロウの「コウラのまもり」でマリオを守ろう。ジャンプはきかないので、ハンマーで攻撃だ。

トゲノコエース

体	25
攻	5
防	2

乱入 クッパ

かみつかれるとドク状態に、ヒップアタックを食らうとコマンドの一部が使えなくなるので、確実にガードを。レンゾクジャンプなどで集中攻撃だ。

クッパ

体	30
攻	3
防	1

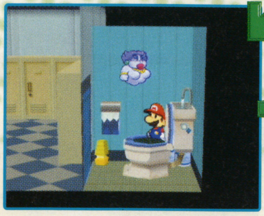
ハミダシニンドリ 闘技場のろうかにあるゴミ箱に入ると、バッジが手に入るぞ。また倉庫の奥やドリンクバーの屋根の上など、大事な場所にはよくバッジがある。忘れずに取っておこう。

ハミダシニンドリ マリオがファイターになってから観客席に行くと、観客が勝手にキャッチフレーズを考えてくれる。「地獄からきた配管工」「オーバーオールの殺戮者」など、なんだかスゴイ。

ポイント⑤ ワナを脱出しチャンピオンに挑戦！

ランキング1位になれば、ついにチャンピオンに挑戦だ。しかし試合前、マリオは閉鎖された2部リーグ控え室に閉じ込められてしまう。隣の1部リーグ控え室に出てトイレの便器に入ると、いつもの1部リーグ控え室に出られるぞ。さあ、リングへ急げ！

←閉じ込められた部屋のポスターを吹くと、隣への抜け道が



→次の部屋もドアが開かないが、トイレをドカン代わりにすると

←いつもの1部リーグ控え室に出る。リングへ行けば試合だ

チャンピオン ゴールドホーク

体 40 攻 4 防 0

→天井にぶら下がったら、ジシーンアタックなどで落とせ

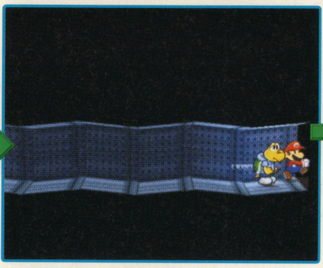
HPは高いが防御力は0なので、レンゾクジャンプなどでどんどん攻撃していこう。ある程度HPが減ると、天井にぶら下がってくる。クラウダの技やデッカクドッカン、ジシーンアタックなどで落とせるぞ。

ポイント⑥ チャンピオンルームからガンスの部屋へ

ゴールド・ホークを倒すと、チャンピオンルームに入れる。部屋の右上から人の声のようなものが聞こえてくるので、この場所にある板をかいてんハンマーでこわそう。そこはガンスの部屋に続く通風孔になっているのだ。ガンスが部屋から出たら、ガンスの部屋に降りて机の左の引出しを調べよう。

チビヨッシーで移動

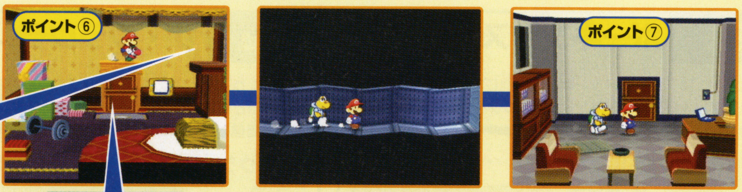
→チビヨッシーに乗って右の棚へ



↑通風孔に入れる。その先にはガンスの部屋が

↓ガンスの部屋で、机の左の引出しを調べよう

闘技場（チャンピオンルーム〜ガンスの部屋）



かいてんハンマーでこわす

この板はかいてんハンマーでこわせる。この先は通風孔になっていて、ガンスの部屋に続いているぞ

ろうかへ

ポイント⑦ 試合場でガンスと最後の決戦！

引き出しにある書類には、ガンスとスターストーンに関する秘密が書かれていた！ 秘密を知られたガンスはリングへ逃げ出すと、スターストーンの力を使い、マッチョ・ガンスにパワーアップしてマリオに襲いかかってくる!! この戦いに勝てば、ステージ3クリアだ。4つめのスターストーンを入手し、スペシャル技「ムキムキボディ」が使えるようになるぞ。

↑リングに行くと、ガンスとの最終決戦が始まる。事前にセーブしておいたほうがいいぞ

悪のプロモーター ガンス

体 60 攻 4

防 0

↑悪のプロモーター・ガンスが、最強のファイター"マッチョ・ガンス"に変身！

ガンスは2回行動できるようにしてから、パワーアップ→攻撃を繰り返す。HPが多く長期戦になるので、ゲンキゲンキ！で回復しながら戦おう。防御力は0なので、レンゾクジャンプで踏みまくるのが有効だ。

ドク入りケーキを食べると…

1部リーグの最中、ケーキの差し入れが2回ある。1回めは食べると回復するが、2回めはなかまがシビれ、マリオひとりで戦うハメになる。イベントを見たい人以外は食べないように。

↑2回めのケーキを食べると、なかまがダウン。マリオ1人で戦うことになる

ステージ3クリア！チビヨッシーの能力でウスグラ村へGO!!

ガンスを倒してステージ3をクリアすると、ピーチ姫とクッパのミニイベントが始まる。これを終えると、ウーロン街からゲーム再開だ。ゴロツキタウンに戻り、1000年のトビラの前で次のスターストーンを地図に出そう。次なる目的地はウスグラ村だ！

↑ピーチ姫は変奏して潜入!? どんどん大胆になる気が…

ウスグラ村へのドカンを発見するが…入れず

次のスターストーンがあるウスグラ村へは、西エリアの地下にあるドカンから行けるという。西エリアの排水溝からペーパーモードの状態で落ち、そこから左の足場へチビヨッシーのふんばりジャンプで飛ぼう。トビラの先にウスグラ村へのドカンがあるぞ。しかし、なぜか戻されてしまう…。

↑次のスターストーンは、なんだか不気味なウスグラ村に

↑西エリアでペーパーモードを使い、ここから地下に入る

↑降りた場所からチビヨッシーに乗って左へ

↑ウスグラ村へのドカンがあるが…なぜか戻されてしまう

ウスグラ村の住人を見つけ、ステージ4へ!!

フランクリ先生に事情を話すと、ウスグラ村の人に聞いてみろという。ウスグラ村の人は、ちょうどフランクリ先生の家の裏側にいるぞ。写真のカベから奥に入り、クラガリさんに話しかけよう。このあとで先ほどのドカンに入れば、ウスグラ村へ行ける。

↑ウスグラ村の住人なら、ドカンの通り方を知っていそうだ

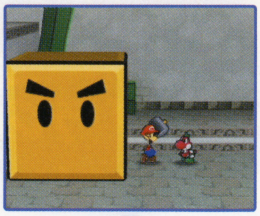
↑カベのようだが、切れ目から奥に入れる

↑この人に話しかけると、通り方がわかるぞ

ゴロツキタウン地下のブロックをこわせ

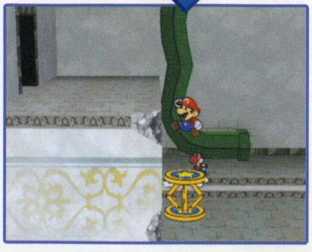
ゴロツキタウンの地下には、いくつかジャンボブロックがある。今ならかいてんハンマーを使えるので、ウスグラ村へ行く前にこわしてみよう。ひとつは1000年のトビラへの近道、もうひとつはハナハナ村と大樹へのドカンだ。今後の移動がぐっと楽になる。

↑写真のブロックをこわすと、上下する床がある



↑このジャンボブロックをこわすと、スプリングが出現

↑上の段からクルリンジャンプでスイッチを押す



↑わざわざ階段を上ってヒコーキモードを使わなくても、1000年のトビラへ行ける

↑2つのドカンが出現。1つはハナハナ村、もう1つは大樹の前につながっている

東エリアの屋根の上に行ってみよう

チビヨッシーのふんばりジャンプを使うことで、新しく行ける場所もある。ゴロツキタウン東エリアの橋の横から、ふんばりジャンプで川の対岸に飛ぼう。積み上がった荷物を足場にして、屋根の上に上がれるぞ。ここにはシャインやほしのかけらがあるほか、吟遊詩人のテイルワースもいる。ゴロツキタウンに関する伝説を聞かせてくれるぞ。

↑この場所から、チビヨッシーのふんばりジャンプで対岸に飛ぼう

↑積み上がった荷物を階段にすれば、東エリアの屋根の上へ登れるぞ

シャインもあり！

↑屋根の上にはシャインもある。先に進む前に回収しよう

↑ゴロツキタウンの伝説を聞けるが、有料だ

ハミダシニンドリ
チビヨッシーの色は、じつは1種類ではない。赤、ピンク、緑、白、黒、オレンジ、青の全7種類があり、生まれたときに何らかの条件で決まっているようだ。

ステージ4 ブタのためにカネはなる

ブタになったウスグラ村の人々 オドロン寺院にスターストーン！

薄暗くっていやな感じの「ウスグラ村」。村長さんの話によると、最近村の近くにあるオドロン寺院のカネが鳴るたびに、村人がブタに変身してしまうという。でもスターストーンはオドロン寺院にある！ なにがなんでも行かなくっちゃ！

←村人がブタになるという怪事件の原因はオドロン寺院に…

ポイント① 村長さんもブタに！

村の外へと続く門へ行くと、門番に村長の許可をもらうように言われる。そこで村長さんに会いに行くと、なんと村長さんがブタに…。このままでは外に出られない！ でも、村の出口近くにあるショップの店員に話を聞いてから再び門の所へいくと、今度は門番がブタに。これで外に出られるぞ。

←村長もブタに！ これでは門を開ける許可がもらえない…

←ショップで話を聞いた後なら、外に出られるのだ

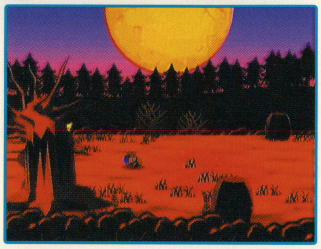
ポイント② カギを2つゲット

まずは村を出てすぐの所にある小屋の中に入って「黒のカギ」をゲット。さらに奥へと進んでいくと、倒れた木の向こう側にカギが落ちている。これがあれば、ショップのそうこを開けることができる。ノコタロウの能力を使ってそのカギを手に入れよう。2つのカギを手に入れたら、道をもどって再びウスグラ村へ。ショップへと向かおう。

↑このカギはノコタロウの能力でゲット

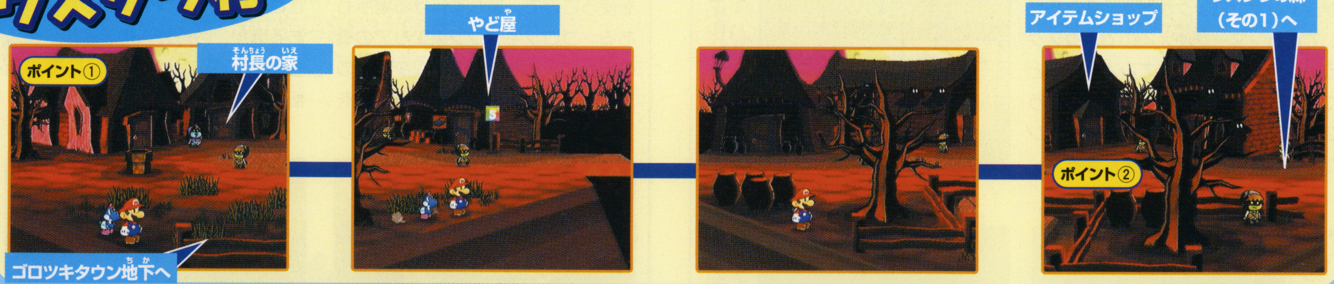
ポイント③ 呪われしロールモード

ショップの倉庫に入ってみると、なんだか見慣れた黒い宝箱が…。もちろん開ければペラ魔人が出現！ マリオの新しい変形能力、ロールモードを教えてくれる（？）んだ。この能力があれば、森で道をふさいでいた倒木の下を通り抜けられるぞ。倉庫のカギを開けた後で、もういちどショップを訪れると、お店で買い物ができるようになる。

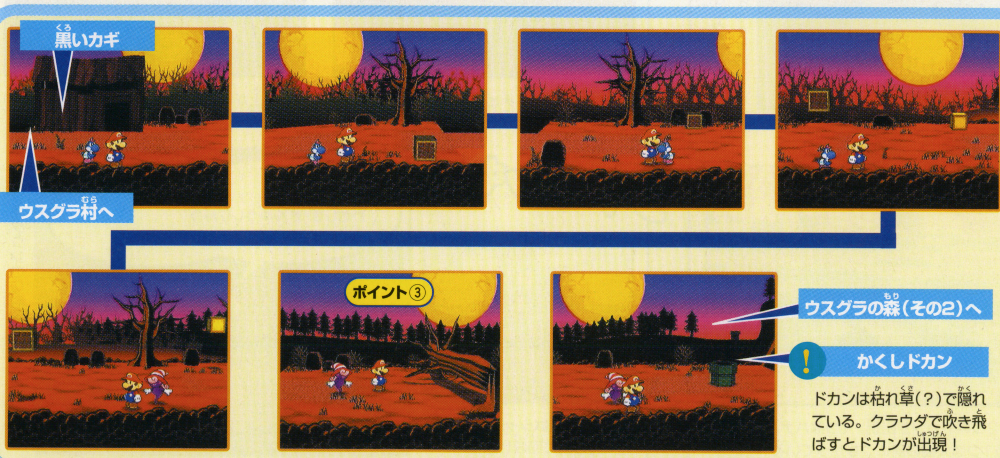


↑ロールモードを使えば通り抜けられるのだ

ウスグラ村



ウスグラの森（その1）



ドカンは枯れ草（？）で隠れている。クラウダで吹き飛ばすとドカンが出現！

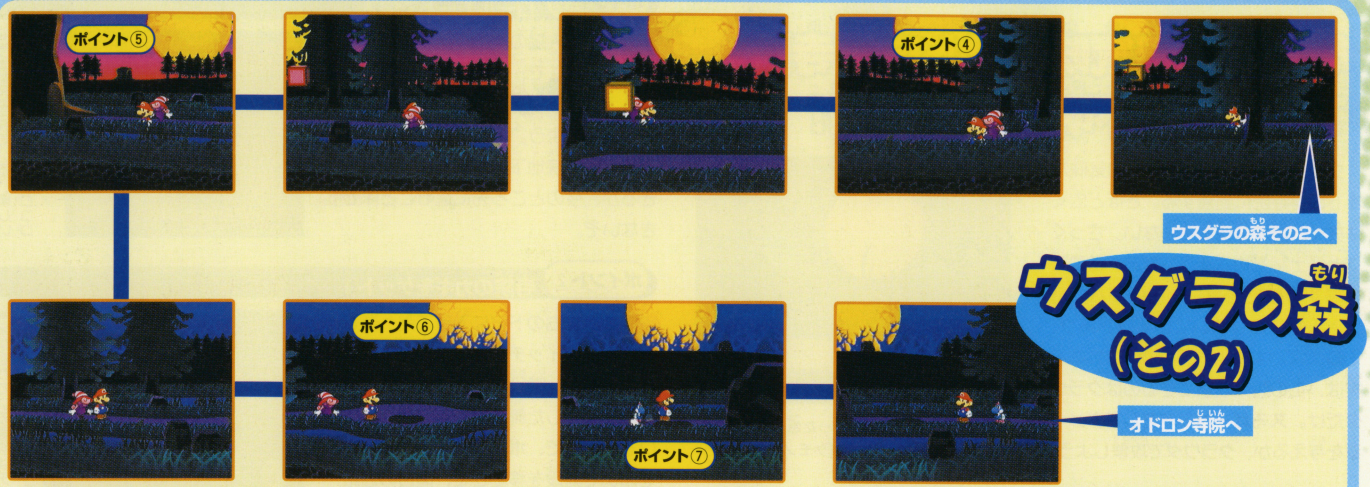
ハイパークリボー	
たいりょく	8
こうげきりょく	2
ぼうぎょりょく	0

ハイパートゲクリボー	
たいりょく	8
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	0

ハイパーパタクリボー	
たいりょく	8
こうげきりょく	2
ぼうぎょりょく	0

ハミダシニンドリ ウスグラ村のやど屋で泊まってみよう！ 起きてから部屋の奥に行ってみると、ウスグラ村の特産品「ピチピーチ」が手に入る。ナンシーさんに料理してもらうとフレッシュジュースになるぞ。

ウスグラの森（その2）



ハイパーシンエモン	
たいりょく	4
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	3

パンジーさん	
たいりょく	7
こうげきりょく	2
ぼうぎょりょく	0

きらめくパンジーさん	
たいりょく	20
こうげきりょく	20
ぼうぎょりょく	1

！ きらめくパンジーさんを倒せ！

このあたりでたまに登場する敵の「きらめくパンジーさん」。かなりの強敵ではあるけれど、倒せばごっそりとスターポイントをもらえるんだ。スターパワーやFP技を駆使して、とにかく倒そう！

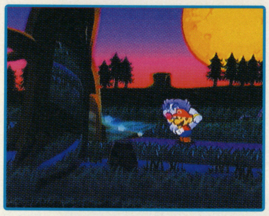
ポイント④ ペーパーモードで通り抜け

森の奥に進もうとすると…あれ？道がない!? よーく見るとあるんです。草むらの間に細いすき間が。こんな場所はもちろんペーパーモードに変形！ するりと通り抜けましょう。近くには敵のパンジーさんがいるので、先制攻撃できるようにスタンバイしておこう。

↑こんなすき間はペーパーモードで。なんて便利な呪い！

ポイント⑤ かくれた通路出現

さらに森を進んでいくと、大きな木があって行き止まりになっている。このままでは進むことができないので、仲間の能力を借りましょう。ここはもちろんクラウダ。樹に向かって風を吹き起こすと、木の幹がぺろんとめくれて通路が出現するぞ。



↑行き止まり？ なんて時には仲間の能力を試してみよう

ポイント⑥ かくれた穴を発見！

さらに奥へと進んでいくと、今度は大きな岩が道をふさいでいる。押しても吹いてもびくともしないケド…。まずは、手前にある穴のような場所に向かって、クラウダで風を起こそう。すると、地面がめくれてクルリンジャンプで壊せる床が出現するのだ。

↑あやしい場所はクラウダの能力を使ってみよう

ポイント⑦ 岩を動かして…

めくれて出てきた壊せる床に、クルリンジャンプで穴を開けて飛び込むと、マリオは画面奥の山へと移動する。右へ進んで行くと大きな岩があるので、その岩をグイグイと押してみよう。すると、奥の岩と一緒に、道をふさいでいた岩もズズズっと動くのだ。そして手前の岩の下から穴が出現。この穴に飛び込めば、岩の向こう側へ進むことができるのだ。

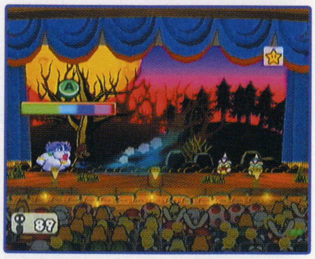
↑クラウダが見つけてくれた場所で、クルリンジャンプ！ 穴の中に飛び込もう

↑画面奥にある岩を押すと、手前の岩も一緒に動くんだ。これで先に進めるぞ

強敵が続々出現！ バトルに注意せよ!!

この森では手強い敵が登場する。力をチャージしてくるハイパークリボーや、防御力が高い上にチャージまでするハイパーシンエモン。中でも、ナイスのガードをしないと眠り状態にさせられてしまうパンジーさんは難敵。FPやスターパワーをケチらずに、ガンガン攻撃していこう。

↑クリボーもハイパーになるとコワイ！



↑FPを惜しまずにとっとと倒してしまおう

↑パンジーさんの攻撃は、ナイスガード必須！

↑きらめくパンジーさんは全力で倒せ！

ハミダシニンドリ パンジーさんの攻撃に当たると、多くの場合眠ってしまう。マリオも仲間も眠ってしまうと、何もできないウチに全滅してしまうことも…。森に入るときは必ずセーブしておこう。

ハミダシニンドリ 敵の情報を知ることができる、クリスチーヌの「ものしり」。2度と会うことができないボスなどでやりそこなってしまったら、フランクリ先生のゴミ箱を調べてみよう。情報を得られる場合があるぞ。

なんだか無気味なオドロン寺院 そして正体不明の敵が登場!

ウスグラの森を抜けると、無気味なオドロン寺院に到着する。さほど広くはなく、複雑な構造でもない。さっくりと最上階をめざそう。なお、ここで登場する敵で注意したいのがバサバサ。天井にはりついている時があり、その状態ではマリオでは攻撃できない。実は、この時に攻撃できるのはクラウダだけ。スーパーガードをしてダメージを与えるか、クラウダで攻撃しよう。

⬆無気味なオバケ屋敷といった感じのオドロン寺院。最上階にはとあるバケモノが…

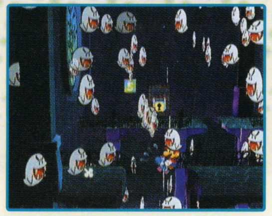
ポイント① ロールモードで侵入

オドロン寺院の門は、固く閉ざされている。そこで、門のすぐ右のほうにある、小さなすき間から、ロールモードで侵入しよう。また、手前にある井戸からは寺院地下に侵入することができるが、今のところ先に進むことはできないぞ。

⬆門は閉ざされている。新しい能力ロールモードで、コロコロと入っちゃうのだ

ポイント② 寺院のカギをゲット!

寺院の左右のドアに入って奥へ進むと、赤いスイッチがある。このスイッチを叩くと、階段部屋にある階段がスイッチを押した側に動くようになっている。そこで、ポイント②のスイッチを叩いて階段を移動させ、高台の通路を進もう。奥でカギをゲットできる。


⬆床が崩れている場所はチビヨッシーに乗って飛び越えよう

ポイント③ 寺院の最上階へ

今度は寺院正面に向かって左のほうにある赤いスイッチを押し、階段を奥側に移動させよう。そして階段部屋から上に上がり、奥にあるトビラへ。上へ上へと登っていけば、謎のバケモノが待ち受ける最上階の部屋へたどりつけるのだ。

⬆カギを使ってトビラを開く。セーブも忘れずにね

オドロン寺院

バサバサ	
たいりょく	6
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	0

テレサ	
たいりょく	7
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	0

ポイント④ 正体不明の敵!?

最上階へあがると、白い布をかぶったオバケのような敵が登場！ ウスグラ村の人たちをブタに変えたのも、コイツのイタズラだったのだ！ そしてもちろんバトル…なんだけど、なんと途中でマリオの姿をコピーされてしまうのだ。マリオ VS. マリオの激戦だ！

←悪巧みをしていたのは、正体不明のバケモノなのだ

←最初は普通に戦っているんだけど、しばらくすると…

←なんとマリオの姿をコピーした！ ニセマリオと戦うことに！

正体不明！ 謎のバケモノ ？？？

体 40 攻 4
防 0

攻撃力はやや高く、体力もそこそこあるけれど、防御力はゼロ。レンゾクジャンプを決めれば、そんなに苦労せずに倒せるぞ。マリオに変身されても、ナイスガードを決めればダメージはほとんど受けないぞ。

なんと早くもステージクリ…ア…アレレレレ!?

無事に敵を倒してスターストーンをゲット！ 早くもステージクリア…と思ったらちょっと様子がヘン。なんとあのバケモノがマリオになりすまし、自分のほうがニセモノになっちゃったぞ！ これは大変！

←いやー今回はあっけなかったなあ…と思ったら…

➡なんとスターストーンをゲットしたのはニセモノだった！ 名前も姿も盗まれちゃった…

名無しのマリオで村に戻る

こんな姿のままではどうしようもないので、とにかく村へもどろう。ただし、仲間もいなくなってしまったので、道中は危険きわまりない！ コインを少し失ってしまうけど、バトルでは逃げた方が無難だぞ。村の近くまで戻ると、マリオの姿をしたニセマリオとバトルになるけど、ここでも逃げの一手！

⬆ウスグラの森の敵を相手にひとりで戦うのは危険。なるべく逃げるようにしよう

⬆村の直前でニセマリオが登場。戦うはめになるけれど、この時点では倒せないぞ

新しい仲間、ビビアンが登場

ウスグラ村の村長さんの家のあたりで、カゲ三人組のビビアンがなんだか困っている様子。なくしものをしたみたいなので、一緒に探してあげよう。近くにある草むらを調べて、なくしものを見つけてあげると、感激したビビアンが仲間になってくれるんだ。シャインに余裕があるなら、ゴロツキタウンに戻ってパワーアップしてもらおう。

⬆ビビアンの捜し物は、付近の草むらを探せば見つけられるぞ。でもこれって…

←新しい仲間、ビビアン。戦闘でも活躍してくれるぞ

カラスの話を聞いて、オドロン寺院へ

ビビアンの地面に潜る能力を使うと、村にいるカラスの会話をこっそり聞くことができるんだ。役に立つ情報を教えてくれるカラスは、森へと通じる門の近くにいるぞ。情報によると、どうやらニセマリオから名前を取り戻すには、ホントの名前を見つければいいらしい。さっそくオドロン寺院へ行って、名前を探し出してやろう。

⬆村長の家では、ニセマリオが得意気に…

⬆カラスの話を聞くには、近づいて「…」のマークが出るところで地中に潜るんだ

⬆なんとあのニセマリオの秘密が！ さっそくオドロン寺院へ向かおう

ハミダシニンドリ 謎のバケモノに名前と姿を奪われてしまうと、仲間もニセモノのマリオに付いていってしまう。しばらくはひとりで行動しなければならないのだ。バトルがかなりキツくなってしまうのでご用心。

ハミダシニンドリ
ランペルとの決戦の時に敵として登場する仲間はクリスチーナ。クリスチーナを倒すと、ノコタロウ、クラウダ、チビヨッシーの順に登場する。

オドロン寺院地下

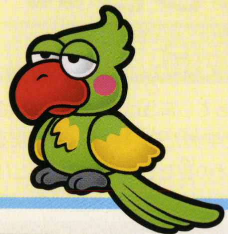
メット

たいりょく	5
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	4

トゲメット

たいりょく	5
こうげきりょく	3
ぼうぎょりょく	4

激戦！
メットとトゲメットがひしめいている。メットはジャンプでひっくり返して攻撃、トゲメットはツラヌキナグーリが有効だぞ



上の段へ
いどのルートからくると、部屋の奥側にある窓の外に落ちてくる。左の部屋へはロールモードで

テレサが飛び出す！
この部屋にある箱を開けると、テレサが飛び出してくる。テレサのクイズに正解するといいものが！

ポイント① 動くトビラの仕掛け

寺院前の井戸に入って地下へ進むと、動くトビラの仕掛けがある。トビラをぐいぐい押していき、ビビアンの能力を使って地面に潜ろう。すると、トビラが坂を下っていき、地面を潜っているマリオたちを越えていってくれる。こうすれば、先へ進むことができるようになるのだ。

↑トビラをぐいぐいと押していき、坂の途中でビビアンの能力を使おう

↑トビラは坂を下っていくので、向こう側へ出ることができるぞ

ポイント② 名前はランペル！

地下の狭い部屋で、宝物の見張り番をしているオウム。このオウムのそばでビビアンの能力を使って地面に潜ると、あのニセマリオの名前をしゃべってくれるんだ。その名も「ランペル」！ これでヤツの力を無効にできるぞ！ 宝箱に隠されている文字の一部「ン」も忘れずに手に入れよう。

↑マリオの名前を体を取り戻すためにはかかせない「ン」。忘れずに手に入れよう

↑オウムの独り言を聞いていると、バケモノの名前を…！ ランペルって言うのかぁ

ポイント③ 正体をあばけ！

寺院を出て森を戻っていくと、村のすぐ手前でニセマリオ「ランペル」がまたまた登場。名前もわかったし、「ン」の文字も手に入れたので、ヤツの名前を暴いてやろう！ すると、ビックリしたランペルは一目散に逃げていくぞ。ランペルの行きそうな場所と言えば…。寺院の最上階へ追いかけよう！

↑バケモノの名前を正確に入力。今までは「ン」の文字が抜けていたんだよね

オドロン寺院最上階でにせマリオを倒せ！

いよいよランペルとの決戦！ ランペルはマリオの仲間と一緒に攻撃をしてくるぞ。ランペルに集中攻撃してさっさと倒してしまおう。

↑スターパワーの「ムキムキボディ」でパワーアップすれば簡単に倒せるはず

↑まだ疑っている仲間たち。今まで一緒にいたのに分からないなんて、そんなぁ～（涙）

↑攻撃力を上げての「レンゾクジャンプ」は強力。やっぱりマリオは強いのだ！

次はトロピコアイランド。そうだ長バレルを探せ！

いつものように、ゴロツキタウン地下の1000年のトビラへ行き、次のステージを目指すマリオ。どうやら次の目的地は、海に浮かぶ島「トロピコアイランド」のようだ。とはいうものの、船がなくっちゃ行けません。そこでゴロツキ港に行ってみると、立派な船が港に停泊しているのだ！ この船に乗ることができれば…。

↑船と言えば港に決まり！ さっそく行こう

船の持主、マルコと話そう

ゴロツキ港に停泊している船は、マスタービーンの店（やど屋の1階）で飲んでいるマルコのものらしい。彼に話しかけて、航海に出る決心をさせるのだ。それでは早速船に乗って…と思ったら、船を操縦するそうだ長がいない！そしてマリオが探すことに…。

←なんだか少しばかりうさんくさい感じのマルコ

屋根の上からバレルの家へ

フランクリ先生に聞くと、そうだ長のバレルは右隣の家に住んでいるらしい。早速行ってみると、ドアにはカギがかかっている。そこで、チビヨッシーの力を借りて川を越え、屋根の上に。バレルの家の煙突から、ロールモードで入っちゃおう。

←橋の手前をチビヨッシーで越えていこう

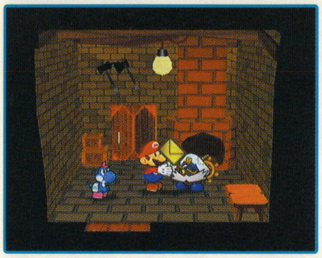
↑バレルの家の屋根に登り、煙突の中にロールモードで侵入するのだ

↑せっかくバレルに会えたのに、海には出ないという…。いったいどうしたらいいの？

手紙をわたして、いざ出発！

バレルのことを良く知っている人物、マスタービーンに相談しに行こう。どうしてもバレルの力が欲しいということを伝えると、一通の手紙を渡してくれる。これをバレルに手渡すと、彼は再び海に出る決心をしてくれるのだ。さぁ、いざトロピコアイランドへ！

←マスタービーンから、バレルの過去を聞き、手紙をもらう


↑つらい過去を背負ったバレル。マスタービーンからあずかった手紙を彼に渡そう

↑海に出る決心をしてくれるバレル。港の船に行けば、いよいよ航海が始まるのだ

ステージ3～4クリアで解決できる、おなやみセンターの依頼

いろんな人たちの悩みがよせられている、ゴロツキタウン東の「おなやみセンター」。悩みを解決すれば、いろんな報酬を受け取ることができる。前号では、ステージ2クリア後までに登場する12個の悩みを紹介したので、今回はその続きを紹介するぞ。

←バレルの家の隣にあるのがおなやみセンター

←掲示板を調べれば、依頼を受けることができる

キノシコワ：アルバイトぼしゅう

ウーロン街の闘技場にいるキノシコワ。彼女の依頼は、ある物を片づけること。倉庫にあるブツを集めて、ゴロツキタウンのクリードに渡そう。

↑倉庫にあるのは、なんと選手のパンツ！ なんでこんなにたくさん!? 2階にもあるぞ

↑暗黒街の掃除屋クリード。持ってきた、くさ～いパンツを全部処分してくれるぞ

サンデール：メロメロケーキのレシピ

ゴロツキタウン地下、まじない屋のサンデールの依頼。ハナハナ村のキノベスからメロメロケーキのレシピを聞いて教えてあげよう。そしてさらに…。

↑サンデールの所に行く前に、ハナハナ村のキノベスさんにレシピを聞いておこう

↑「おかしのもと」は、ゆうぎじょうの景品として手に入れることができるぞ

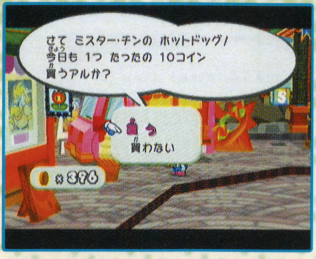
ハミダシニンドリ ウーロン街をクリアした後、再びキノシコワに会いに行くと、2部リーグに登録してもらえる。もちろん戦っていけば、再びチャンピオンに輝くことができるぞ。

ハミダシニンドリ

まじない師サンデールの家は、ゴロツキタウンの東側から地下に入って、右の方に進んだドカンから行くことができる。サンデールにまじないをかけてもらうと、バトルでたまにイイコトが！

フラワーさん：食べたいもの

ハナハナ村のフラワーさんが食べたがっているのは、ウーロン街の屋台で売っているホットドッグ。2つ欲しがるのであらかじめ買っておこう。さらにムースケーキまで欲しがる。「おかしのもと」を料理してもらおう。



↑ウーロン街の屋台で売っているホットドッグ。先に2つ買っておくと便利だぞ

↑ゆうぎじょうの景品にある「おかしのもと」を、ナンシーさんに料理してもらうんだ

ウスグラ村の村長：かいらんばん

ウスグラ村の村長のところに行くと、回覧板を渡される。それを持って、ふしぎの森の大樹にいるオババの元へ。さらに頼まれて、ハナハナ村の村長の所へ。最後にもう一度ウスグラ村の村長の所へ行くと、依頼が解決！

↑つかいこまれた回覧板。ウスグラ村の村長の代わりに、オババへ届けよう

↑なんだかんだと理由を付けて、回覧板をマリオに押しつける老人たち。ホントに病気なの？

ナンシー：伝説の本を見つけて！

料理人ナンシーの依頼は、オマネキ・ジョーズの書いた本。この本は、オドロン寺院の隠し部屋の中にある。これを渡してあげれば依頼完了。これ以降、2つの材料を使った料理を作ってもらえるようになるんだ。

↑伝説の料理人オマネキ・ジョーズの本を探しているんだとか。すごい本なのかな？

↑オドロン寺院の隠し部屋。宝箱のなかにオマネキ・ジョーズの本が隠されている

解決できる依頼がもうひとつ…

ステージ4クリアで解決できる依頼が、実はもうひとつだけある。依頼人が不明のなんともアヤシイ依頼なのだが…。残念ながら、今回のところはまだ秘密。依頼主も、依頼の内容も、そしてもちろんその報酬も教えることができない。でもご安心を。次号ではバッチリ公開します！ 待てない人は自力でチャレンジしてみてね。

次号で公開！

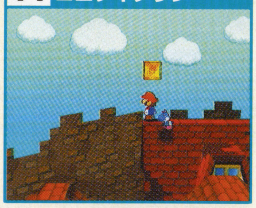
シャイン12個をがっちりゲット！

仲間の能力をアップするのに必要なシャイン。ゴロツキタウンのデアールの館へ行くと、シャイン3個で誰かひとりの能力をアップしてくれる。前号では9個のシャインを紹介したので、今回はその続き。12個のありかを大紹介！ ここまででゲットできる21個のシャイン、全部取ったかな？

10 ウーロン街

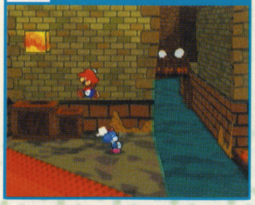
↑闘技場の入口右側。下にある隠しブロックに乗って取る

11 ゴロツキタウン



↑街の東から屋根に上がる。赤い屋根の上にある

12 ゴロツキタウン



↑街の一番東にある家の裏側。屋根の木箱のすき間をペーパーモードで抜ける

13 ゴロツキタウン地下

↑ウスグラ村へと続くドカンがある場所の、すぐそばにある

14 ゴロツキタウン地下

↑大きな黄色ブロックを壊した先、ワープドカンが2つある部屋

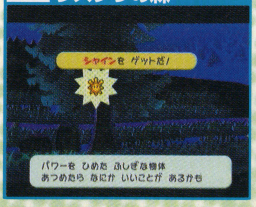
15 ウーロン街

↑闘技場の倉庫の2階。カギがかかっていたトビラのすぐ左にある

16 ゴロツキタウン

↑西エリアの一番右にある家の2階。右側のちいさな穴にロールモードで入る

17 ウスグラの森



↑大きな岩を越えた先。木のカゲに隠れた場所に浮いている

18 オドロン寺院

↑寺院の外にあるいどに入る。落ちてすぐの所にある

19 オドロン寺院

↑大広間からロールモードでしか入れない、隠し部屋の中にある

20 オドロン寺院

↑いどから地下には入り、動く壁を押していった先の部屋にある

21 ゴロツキタウン

↑そうだ長のパレルの家。一番奥の部屋のベッドの手前にある

ほしのかけらは24個！

ゴロツキタウン地下のキラロから、バッジと交換してもらえるほしのかけら。前号では45個のありかを紹介したけど、今回はさらに24個を大紹介！

46 ウーロン街

↑ドリンクバー、マスタービーズのお店のカウンターの裏側

47 ウーロン街

↑街の左手前にある、電話ボックスのカゲに落ちている

48 ウーロン街

↑闘技場入口の階段付近。右側にある植え込みの中に落ちている

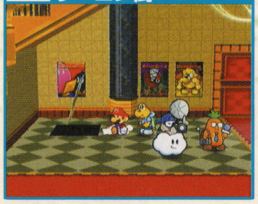
49 ウーロン街

↑マスタービーズのお店の屋根。ノコタロウの能力で取る

50 ウーロン街

↑飛行船乗り場の★マークの手前のほうでクルリンジャンプをする

51 ウーロン街

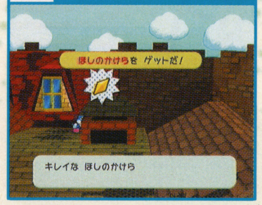


↑闘技場の1階ロビー。左のほうのポスターの前でクルリンジャンプ

52 ゴロツキタウン

↑西エリアの遊技場の入口前。クルリンジャンプで手に入る

53 ゴロツキタウン

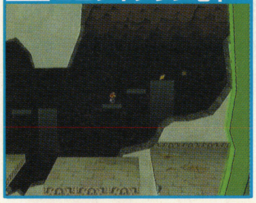


↑東奥の家から屋根に登る。バレルの家の煙突の裏にある

54 ゴロツキタウン

↑東奥の家の屋根。木箱がおいてある手前でクルリンジャンプ

55 ゴロツキタウン地下



↑ウスグラ村へと続く部屋の手前にあるドカンに入り奥へ進む

56 ウーロン街

↑闘技場の倉庫1階。真ん中付近でクルリンジャンプをする

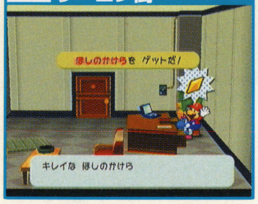
57 ウーロン街

↑闘技場の倉庫2階。たくさんつまれた木箱のカゲにある

58 ウーロン街

↑闘技場のプロモーター部屋。左の植木のカゲにある

59 ウーロン街



↑闘技場のプロモーター部屋。机の右の引き出しの中にある

60 ウスグラ村

↑やど屋がある手前のほう。草むらを調べると出てくる

61 ウスグラ村

↑村長の家と、その左にある家のすき間に隠れている

62 ウスグラ村

↑ショップの手前の方にある大きな木のカゲ。柵の外側にある

63 ウスグラ村(門の外)

↑ロールモードで通っていく、大きな倒木のカゲにある

64 ウスグラ村(門の外)

↑倒木の先にある、森へと続くドカンのカゲにある

65 オドロン寺院

↑入口にある閉ざされた門の側。へいの裏側にある

66 オドロン寺院

↑ロールモードでしか入れない部屋の、ソファとイスの間

67 オドロン寺院

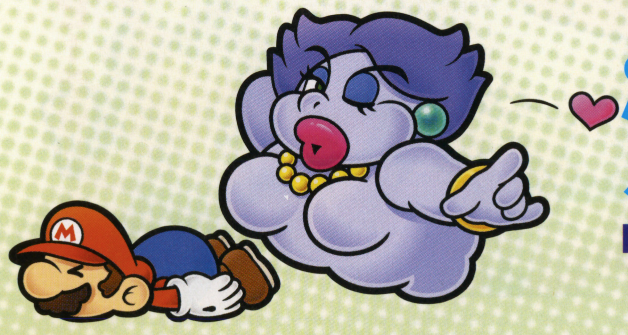
↑動く階段がある部屋。真ん中付近でクルリンジャンプ

68 オドロン寺院

↑いどから地下に入り、4つの松明がある部屋。右奥にある

69 オドロン寺院

↑オウムがいる部屋。トビラの近くでクルリンジャンプをする



次号ではステージ5～6を攻略予定！

To Be Continued...

ハミダシニンドリ ナンシーさんのお料理の材料は、なにも食材だけとは限らない。たとえば、ファイアフラワーを料理するとアツアツスープが完成！ キラキラおとし+きのこいためなら、ほしふるディナーが！

特別企画

『ペーパーマリオRPG』でも大活躍!!

ピーチ姫グラフィティ

これまでのピーチ姫の歴史に迫る

Princess Peach Graffiti

ここからは趣向を変えて『ペーパーマリオRPG』でさらに磨きのかかったお姫様、ピーチ姫にスポットを当ててその魅力や歴史を振り返ってみるぞ。

スーパーマリオブラザーズから スーパーマリオボールまで ピーチ姫お姿拝見!!

1985年に『スーパーマリオブラザーズ』が発売されてから早20年、FCからGCへとハードが変わり、グラフィックもドット絵からフルポリゴンへと変化したわけだけど、なかには変わらないものもある。主人公マリオ、大魔王クッパ、そして麗しのお姫様ピーチ。そこで今回は、歴代のピーチ姫出演作品の中から厳選したカットを用意し、その歴史の移り変わりも楽しんでもらおうというわけ。永遠の姫君の姿をご堪能あれ!!

ピーチ姫セレクション

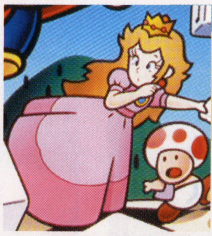
初登場!!

FC 1985年9月13日 スーパーマリオブラザーズ

←パッケージより。初登場はなんと長袖。ゲーム画面とはえらい違いだけど、姿は今とほとんど変わらないね

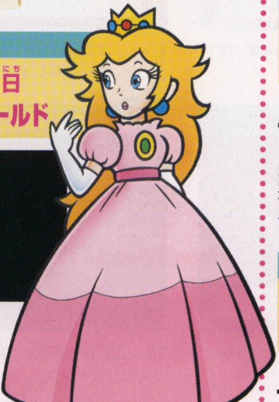
FCD 1986年6月3日 スーパーマリオブラザーズ2

➡チラシより。すでに半袖になり、手袋も着用。現在の姿にまた一歩近づいた感じ。マリオと顔の大きさが違いすぎ!!



FC 1988年10月23日 スーパーマリオブラザーズ3

←パッケージより。手袋をしてません。ルイージが引っ張って逃げてるから、慌ててたのかな

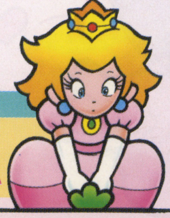


SFC 1990年11月21日 スーパーマリオワールド

⬆➡画面写真はクッパを倒して救出した場面。だんだんイラストと画面がそっくりになってきました

看護士のコスプレ

FC・GB 1990年7月27日 ドクターマリオ



FC 1992年9月14日 スーパーマリオUSA

初のRPG!!

SFC 1996年3月9日 スーパーマリオRPG

⬅初のRPGで、スクウェア(現スクウェア・エニックス)との共同作品。この作品でピーチ姫は戦闘にも参加します

ステンドグラスに!!

N64 1996年6月23日 スーパーマリオ64

➡キノコ城に飾られているステンドグラス。ゲームの最後には3Dポリゴンとなったピーチ姫も登場。初期の頃とグラフィックを見比べると、その進化がわかるね

3Dになったピーチ姫!!

N64 1996年12月14日 マリオカート64

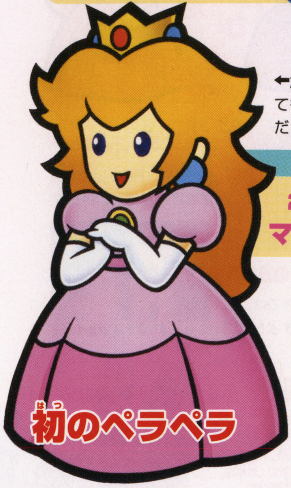
➡SFC『スーパーマリオカート』でカートに初挑戦した姫様は、N64版でも加速重視でぶっ飛ばして駆け抜けていく!!

ハミダシニンドリ 初期作品のピーチ姫を生で見たい人はファミコンミニを使って見てみてね。とはいっても、『1』も『2』もエンディングに登場するので、見るのは難しいかもしれないけどね。

©2001 Nintendo/HAL Laboratory,Inc. Characters:©Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc. ©1985 Nintendo ©1986 Nintendo ©1988 Nintendo ©1998 Nintendo©1998 HUDSON SOFT ©1990 Nintendo ©1999 Nintendo ©1999 HUDSON SOFT ©1995 Nintendo/SQUARE CHARACTER ©Nintendo,©SQUARE ©1996 Nintendo ©2000 Nintendo©2000 HUDSON SOFT©2000 Nintendo Game by INTELLIGENT SYSTEMS. ©1989 Nintendo ©1981 NINTENDO CO.,LTD. ©2004 Nintendo Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

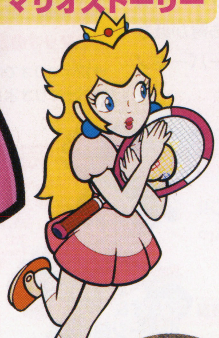
N64
1999年6月11日
マリオゴルフ64

N64
2000年7月21日
マリオテニス64



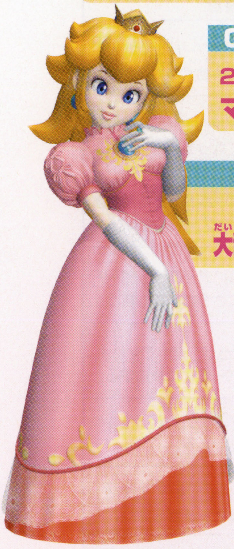
➡たとえペラペラになったとしても、姫様はとっても魅力的。だって目に輝きがあるもの

N64
2000年8月11日
マリオストーリー



➡N64版を見てもわかるとおり、スポーツをする姫様はミニスカート。しかもハイソックス!!

GB
2000年11月1日
マリオテニスGB



GBA
2001年7月21日
マリオカートアドバンス

GC
2001年11月21日
大乱闘スマッシュブラザーズDX

GCになってドレスもグレードアップ!!

⬆GCになり、ゴージャスなドレスを纏っておりますが、油断をすると殴られます

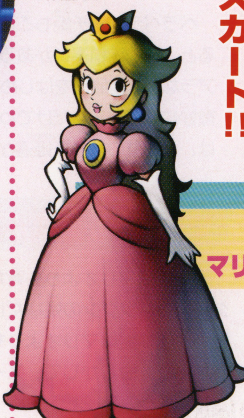
GC
2002年7月19日
スーパーマリオサンシャイン

⬆南国へ来た姫様は、日傘をさして日焼けをしたくないのかと思いきや、肩をだしてます

GC
2003年9月5日
マリオゴルフ
ファミリーツアー

スポーツでは定番ミニスカート!!

➡ゴルフ姿もさまになっている才女な姫様。ミニスカートはキャメロット開発の作品だけ?

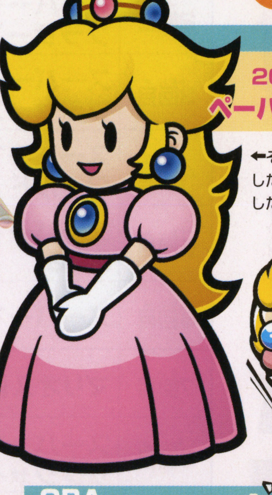


GBA
2003年11月21日
マリオ&ルイージRPG

⬅こう見るとドレスもすべて同じではないみたい。久々に新作2Dのピーチ姫登場作品

GC
2003年11月28日
マリオパーティ5

歴代シリーズの姫様勢揃い!!



GC
2004年7月22日
ペーパーマリオRPG

⬅その魅力をいかんなく発揮したペラペラ第2弾。プレイした人はきっと姫の虜に…

最新作ではなんとボールに!!

GBA
2004年8月26日
スーパーマリオボール

➡今度はボールピーチに!! 丸くなってもキュートなのはさすが。まつげが長い!!

ピーチ姫登場タイトルリスト

ここでは初登場から発売日が決定している作品まで、歴代のピーチ姫出演作品を発売順にまとめてみたぞ。みんなは何本持っているかな?

発売日	タイトル	ハード
1985年9月13日	スーパーマリオブラザーズ	FC
1986年2月21日	スーパーマリオブラザーズ(同作のディスク版)	FCD
1986年6月3日	スーパーマリオブラザーズ2	FCD
1988年10月23日	スーパーマリオブラザーズ3	FC
1990年11月21日	スーパーマリオワールド	SFC
1990年7月27日	ドクターマリオ	FC
1990年7月27日	ドクターマリオ	GB
1991年9月20日	マリオオープンゴルフ	FC
1992年8月27日	スーパーマリオカート	SFC
1992年9月14日	スーパーマリオUSA	FC
1992年11月21日	ヨッシーのクッキー	GB
1993年7月14日	スーパーマリオコレクション(FC版 1・2・3のリメイク)	SFC
1993年7月14日	スーパースコープ専用 ヨッシーのロードハンティング	SFC
1993年8月27日	マウス専用 マリオとワリオ	SFC
1995年7月21日	マリオズテニス	VB
1995年9月28日	マリオクラッシュ	VB
1996年3月9日	スーパーマリオRPG	SFC
1996年6月23日	スーパーマリオ64	N64
1996年12月14日	マリオカート64	N64
1997年2月1日	ゲームボーイギャラリー	GB
1997年9月27日	ゲームボーイギャラリー2	GB
1998年6月1日	ドクターマリオ	SFC
1998年12月18日	マリオパーティ	N64
1999年5月1日	ゲームボーイギャラリー3	GB
1999年6月11日	マリオゴルフ64	N64
1999年12月17日	マリオパーティ2	N64
2000年3月1日	スーパーマリオブラザーズDX(スーパーマリオブラザーズのリメイク)	GB
2000年7月21日	マリオテニス64	N64
2000年8月11日	マリオストーリー	N64
2000年11月1日	マリオテニスGB	GB
2000年12月7日	マリオパーティ3	N64
2001年3月21日	スーパーマリオアドバンス(スーパーマリオUSAのリメイク)	GBA
2001年5月11日	モバイルゴルフ	GB
2001年7月21日	マリオカートアドバンス	GBA
2001年11月21日	大乱闘スマッシュブラザーズDX	GC
2001年12月14日	スーパーマリオアドバンス2(スーパーマリオワールドのリメイク)	GBA
2002年7月19日	スーパーマリオサンシャイン	GC
2002年11月8日	マリオパーティ4	GC
2003年2月7日	NINTENDOパズルコレクション	GC
2003年7月11日	スーパーマリオアドバンス4(スーパーマリオブラザーズ3のリメイク)	GBA
2003年9月5日	マリオゴルフ ファミリーツアー	GC
2003年11月7日	マリオカートダブルダッシュ!!	GC
2003年11月21日	マリオ&ルイージRPG	GBA
2003年11月28日	マリオパーティ5	GC
2004年2月14日	ファミコンミニ・スーパーマリオブラザーズ(FC版の移植)	GBA
2004年4月22日	マリオゴルフGBAツアー	GBA
2004年5月21日	ファミコンミニ・ドクターマリオ(FC版の移植)	GBA
2004年7月22日	ペーパーマリオRPG	GC
2004年8月10日	ファミコンミニ・スーパーマリオブラザーズ2(FCD版の移植)	GBA
2004年8月26日	スーパーマリオボール	GBA

ハミダシニンドリ

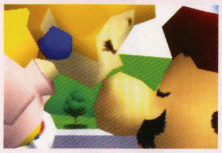
こうやって年表を見てみると、出演しているゲームジャンルもさまざま。ちなみに『ゲームボーイギャラリー』では「いま」モードに登場しているぞ。

※年表中のハードの略称はFC(ファミリーコンピュータ)、FCD(ファミリーコンピュータ ディスクシステム)、SFC(スーパーファミコン)、GB(ゲームボーイ)、VB(バーチャルボーイ)、N64(ニンテンドウ64)、GBA(ゲームボーイアドバンス)、GC(ニンテンドーゲームキューブ)を表しています。

ハミダシニンドリ
ちなみにピーチ姫以外にもマリオに助けられている女性は2人。デイジーは『スーパーマリオランド(GB)』で、レディは『ドンキーコング(FC)』でそれぞれ助けられているのだ。

みんなの知らないピーチ姫の魅力を再検証

ピーチ姫は、もうすでに10回もさらわれているって知ってた?(その内容については下を見てね)
なぜそんなにもピーチ姫はさらわれてしまうのか!? きっとそれには何か理由があるはずだ。ここでは、さらわれる理由であろう彼女の魅力を外見、内面から再検証してみるぞ。


↑『マリオ64』。マリオうっとり

その1 マリオから悪者までを魅了するルックス

まずはその容姿から検証してみる。ピーチ姫といえば、ほぼピンクのドレスしか着ていないにも関わらず、マリオをはじめ、クッパたち悪者まで惹きつけてしまうのだから、まさに姫という称号にふさわしい姿といえる。

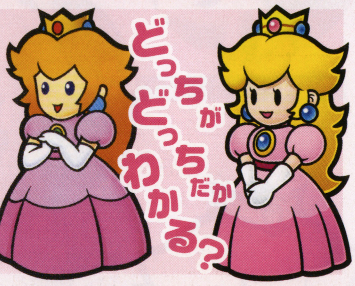
↑『ペーパーマリオRPG』より。こんなシャワーシーンを見せられちゃ悪者だってイチコロ

スポーツはミニスカートで!!

普段ロングドレスだからこそ、こういった姿が新鮮だよね。画面は『マリオゴルフ ファミリーツアー』

ペラペラピーチも微妙に違う

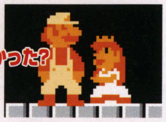
ペラペラピーチ姫もこうやってみると、実は結構違いがあるぞ。ティアラなどの装飾品をはじめ、髪型も微妙に違う。見ただけでわかった人は、かなりのピーチ姫通かも!!



マリオより身長が高い?

現在ではマリオよりも背が高く、スタイルもバツグンの姫様だけど、初登場のときは実はマリオよりも背が低かったのだ。もしかして、スーパーキノコを食べたのでしょうか。

←『M&L RPG』より。現在はこんな感じの身長差



➡初代マリオでは、スーパーマリオより低い

体重はマリオとほぼ同じ?

なんと体重はマリオと同じ!! それともデイジーが重いのか!? 謎は深まるばかり…。

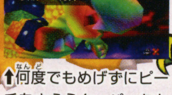
➡『マリオカートアドバンス』では軽量級だったのに…もしや、太った?

すでに10回さらわれているピーチ姫

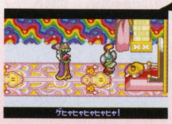
ここでは、ピーチ姫の10回にもわたるさらわれの歴史を大公開(リメイク作品はのぞく)。残念なことに最新作『スーパーマリオボール』でもクッパに捕まってしまうので11回目も確定しています(泣)。ここまでさらわれると、ヒロインとしてさらわれる回数No.1かもしれないね。

↑『スーパーマリオボール』より。11回目が…

ピーチ姫をさらった悪者たち!!



↑何度でもめげずにピーチをさらうクッパ。あと何回さらうのか?



←自らの野望のため、ピーチ姫の美しい声を奪おうとした魔女

↑シャワー室をピーチに用意したりと意外に紳士的な一面も

ピーチ姫さらわれ歴史年表

回数	タイトル	時代背景
1回目	スーパーマリオブラザーズ	記念すべき1作目。本作のピーチ姫はクッパの魔法を解くことができる絶大な力を持つ。
2回目	スーパーマリオブラザーズ2	前作同様、強力な力を持つピーチ姫。いつからか、そんな設定はなくなってしまった…。
3回目	スーパーマリオブラザーズ3	キノコ王国からキノコワールドへと舞台を移したものの、最後はやはりクッパに捕まる…。
4回目	スーパーマリオワールド	SFCになって美貌がさらにアップしたピーチ姫は、やっぱりクッパにさらわれてしまう。
5回目	スーパーマリオRPG	クッパにさらわれてしまうが、途中でマリオに助け出されてからはパーティに参加する。
6回目	スーパーマリオ64	エンディングに登場。ポリゴンになってもピーチ姫は捕らわれの運命でした。
7回目	マリオストーリー	お城ごとクッパにさらわれてしまう。けれど、マリオのためにがんばるピーチが印象的。
8回目	スーパーマリオサンシャイン	実行犯クッパJr.とニセマリオによって、ドルピック島でバカンス中にさらわれてしまう。
9回目	マリオ&ルイージRPG	キャサリンを変わり身にするという機転をきかすものの、ゲラゲモーナの手に落ちます。
10回目	ペーパーマリオRPG	ゴロツキタウンにやってくるものの、気がついたらメガバッテンの手に…。

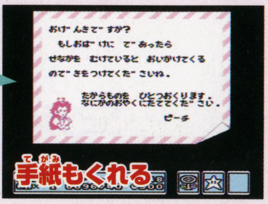
©2002 Nintendo ©2002 HUDSON SOFT ©2004 Nintendo ※『スーパーマリオボール』の画面は開発中のものです ©1983-2003 Nintendo Developed by ALPHADREAM ©2002 Nintendo ©1985,2004 Nintendo ©1990-2004 Nintendo ©2003 Nintendo/CAMELOT ©1992,2001 Nintendo Developed byINTELLIGENT SYSTEMS. ©2003 Nintendo ©2000 Nintendo/CAMELOT ©1986-2004 Nintendo ©1999 Nintendo/CAMELOT ©1986-2004 Nintedo ©2003 Nintendo ©2003 HUDSON SOFT

その2 すべてを虜にしてしまう性格

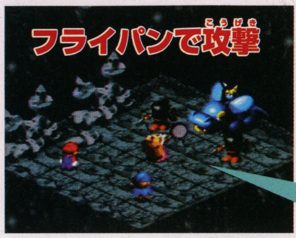
ルックスは、スタイルバツグンで姫様らしくとってもキュートということがわかった。では、その内面はどうなのか。次はピーチ姫の性格に迫りたいと思う。もし内面も完璧ならば、さらわれてしまうのは仕方ないのかも…。

①マリオに対して優しい

マリオがピーチ姫を何回も助けるのは、彼女が見せるこの優しさかもしれない。マリオ胸キュンみたいな。



←『スーパーマリオ3』より。こんな手紙がくればそりゃ



→『スーパーマリオRPG』より。この勇敢さが小悪魔的なのかも

②敵に対しては勇敢

敵だと思えば大魔王だろうが何だろうが勇敢に戦えるこの性格。これこそが、姫様たるものの資質というところではないだろうか。

③かなりの行動力!!

何者にも屈しない正義の心も持つ。ただし、そのぶん行動力がありすぎて捕まっちゃう原因になっているのかも。

←『マリオストーリー』より。結局、最後はマリオ頼みに…ね

④豪快なところも!!

簡単に捕まってしまうと思いきや、かなりのパワーも持っている姫。ときにその性格も豪快だ!!

←『マリオUSA(リメイク)』。姫様は野良仕事もへっちゃら

→『マリオカート64』。もしやハンドルを握ると性格が変わる?

⑤好奇心も旺盛

カートに各種スポーツにと、幅広い趣味。なんでもできる、まさに才色兼備。これは、みんなが虜になってしまうわけだね。

その一方でこんな一面も持ち合わせている

まさに非のうちどころがないピーチ姫だけど、実はこんな一面も。もしかして、好き嫌いがはっきりした性格なのかも…。つかめないところが彼女の魅力なのかも知れないね。

→南国へバカンス。ルイージいない…

ルイージに冷たい

ルイージすごまれる…

←『M&L RPG』。強引に冒険に行かされるルイージ(泣)

キノコ王国の人にも…

→『スマブラDX』。姫様ひどい…

編集部が考察 ピーチ姫がさらわれる原因はキノコ王国にも問題があるのでは?

なぜこんなにもピーチ姫がさらわれてしまうのか、編集部で調査をしたところ、一つの結果にいきついた。当初、ピーチ姫はマリオの気をひくためにわざと捕まっているのかとも考えられていたが、膨大な資料に目を通していくうちに、それとは違う重大な事実に気が付いた。それは、キノコ王国の警備の甘さや、キノコ城の立地条件に問題があるのではないかということだった。

警備の甘さと立地条件にも問題がありそうだ

←お城の周りにカートのコースがあるのは警備の甘い証拠

←城門前にも衛兵が1人もいないのは問題では?

マリオゴルフ ファミリーツアーより キノコ城周辺MAP

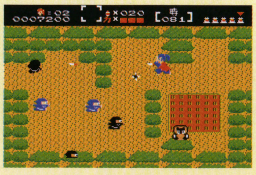
→城周辺を上空から見てみると、お堀はあるものの、全て橋がかかっており、誰でも気軽に侵入ができてしまう。せめて跳ね橋にする必要があるように思われる

←城ごとさらわれるとは地盤もゆるいのでは!?

←謁見の間に平気で大魔王がやってこれるというのは、やはり問題なのではないだろうか

昨今の城事情に詳しい 編集部和尚の 日本の城との違い

戦国時代には、かの織田信長を悩ませた美濃(岐阜県)の稲葉山城や、武田信玄、上杉謙信の両雄を撃退した相模(神奈川県)の小田原城など、難攻不落と言われた城がありました。これらは相手が攻めにくいように山に築かれたり、何重もの城壁に囲まれており、敵と戦うための拠点、つまり砦としての構造になっているのです。それに比べると、キノコ城は川や若干の堀に囲まれているとはいえ、城壁や見張り台がありません。砦というより、生活をする屋敷という印象を受けます。強大な軍事力を持ち、何度もキノコ王国に侵攻しているクッパとその軍団に備えるには、いささか不用心だと言わざるを得ないでしょう。



←『謎の村雨城』。このくらいの衛兵はいないと!!

ハミダシニンドリ 今回の特別企画はいかがだったでしょうか。最後の編集部の考察はあくまで冗談なので、本気にしないでくださいね。これを読んでピーチ姫をもっと好きになってくれたら嬉しいな!!

発売直前	GBA 8月20日	サモンナイト クラフトソード物語2

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
価格	6090円（込）		
ジャンル	武器創造バトルRPG		

鍛冶師修行をしながら魔刃を探す旅へ！

サモンナイト クラフトソード物語2

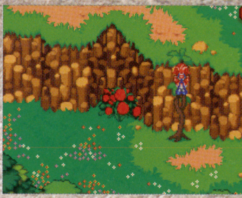
明るく優しくおっちょこちょい
エア・コルトハーツ

何事にも前向きな少年
エッジ・コルトハーツ

2人とも「ゴウラ」という凶悪な召還獣の封印を代々守ってきた一族の末裔で「魔刃使い」と呼ばれている。生まれてすぐ母を亡くし、父も幼いときにゴウラの復活を企むものとの戦いで亡くしている。プレイヤーはこの2人のうちどちらかを選んでゲームを始めることになる。

武器作製に重点を置いて話を進めるRPG

主人公は、武器を作る鍛冶師の見習い。そのため、復活してしまった召喚獣を封印できる武器「魔刃」を探すという冒険を続けながら、鍛冶師の修行も続けることになるのだ。冒険の途中で自分が作った武器を使って戦ったりギミックをクリアする場面もあるぞ。



↑舞台は自然に囲まれた美しい世界

→会話やイベントシーンでは、キャラクタの表情がわかるバストアップの表示

一流の腕を持つ鍛冶師の親方
ベルグ

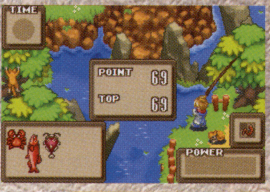
←鍛冶師の親方で魔刃を護ってきた鍛冶師の末裔である。鍛冶のウデは一流、剣の技にも長けている。真面目で優しいが、頑固な一面も。一男一女の父親であり、主人公の親代わりでもある

気が利くみんなのムードメーカー
オルカ

→ベルグの息子。周囲をよく見ており気が利く性格なので、みんなのムードメーカー的存在である。主人公や妹をからかって遊ぶことも。鍛冶に関するウデは主人公より上で、機械に関する知識は村一番

フィールドパート 情報や鍛冶のための材料を集める

町やダンジョンなどでは、主人公を操作して冒険を進めるための情報を集めたり、鍛冶で使う材料などを集めたりするぞ。フィールドには、特定のタイプの武器を使ってしかクリアできない「フィールドギミック」が用意されているのだ。



←人に話しかけるとはじまるミニゲームでアイテムゲット

←鍛冶の材料を集めるためにはモンスターと戦うことも

フィールドギミック

↑ハンマーでいろんなモノを叩いてみよう

↑生えている草は、ソードでなぎ払える

↑枯り木を斧で壊せばアイテムが！

↑槍のリーチを生かして木の実が取れる

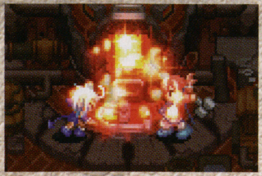
↑道をふさぐ岩をどかすことができるのだ

↑怪しいところはドリルで穴を開ける

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2004

クラフトパート 集めた材料で様々な武器作製

クラフトパートでは、集めた材料で武器が作製できるほか、その武器を強化することもできるぞ。さらに、武器に「雷・炎・水・風」のいずれかのエレメントの属性を、アイテムの組み合わせによって任意に付けることもできる。



⬇鍛冶の基本は親方が詳しく教えてくれるので安心なのだ

武器の作成

⬆取ってきた材料を使って鍛冶をすると、武器ができあがる

カスタマイズ

⬆ベースになる武器に合成アイテムを組み合わせると、能力がアップ

戦いや武器作製を手伝ってくれるパートナー「護衛獣」

護衛獣とは、いわば主人公のパートナー。鍛冶ではいっしょに武器を作ってくれるし、戦闘では魔法で援護してくれるぞ。護衛獣にはそれぞれ属性があり、それがいろんな局面で影響していくのかも…？

機属性 イグゼルド
⬆支援型の機械兵士で近接戦闘はからっきし。理論的で、からかいすぎるとキレる

鬼属性 レキ
⬆楽天的でお調子者の鬼人。とにかく勝つことに執着していて何かにつけて勝負したがる

霊属性 ディナ
⬆悪魔と天使が混ざり合ってしまった特殊な存在。普段は悪魔だが立場が逆転することも

獣属性 アーノ
⬆おっとりマーペース型。風と話ができるらしく、周囲を沈黙させたり笑わせたりする

バトルパート 作った武器を持ち護衛獣と共に戦う

バトルは、リアルタイムアクション操作。攻撃やガードなどのアクションのほか、3種類装備できる武器をチェンジして戦ったり、護衛獣を使っての魔法などもできるぞ。また、今作ではアイテムを使うことで主人公が変身できたり、魔法などを使うとキャラクタがしゃべるといったパワーアップがなされているのだ。

➡魔法では護衛獣が大きく表示されるエフェクトも

変身して戦うことも！

⬆変身した主人公は能力も大幅にパワーアップしているぞ

炎

⬆炎が覆いかぶさるような勢いで敵を包む

水

⬆水しぶきが上がる攻撃。炎の属性の敵によく効きそうだよね

風

⬆緑色の風が竜巻のようになって敵を巻き込んでいく

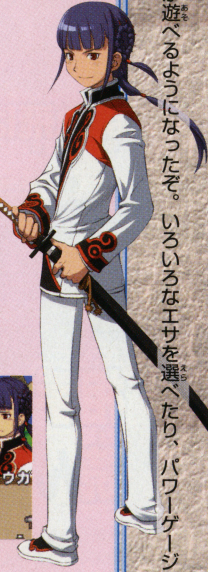
雷

⬆広がる雷はかなり効きそう！ビリビリと敵をしびれさせる

主人公の気になる存在 リンリ

⬅リョウガの姉代わりの女性。2年前にリョウガといっしょに森をさまよっていたところを保護され、主人公の住む村にやってきた。優しく大人びた物腰で、主人公にとってちょっと気になる存在だとか

主人公の親友でもその実は… リョウガ



➡2年前リンリと森をさまよっていたところを保護され、主人公の村に住むことになった。主人公とはお互い本当の両親と暮らしていないということで親しくなった。だが、彼はなぜか主人公を裏切るようなことを…

しっかり者で好奇心旺盛 タタン

⬅ベルグの娘。鍛冶師というよりは家の中の家事全般をこなす主婦なのだが、料理だけは苦手。一見しっかり者に見えるが、実は兄に上手に使われている、といった感じ

ハミダシニンドリ

今回はシリーズでもおなじみ「釣り」のミニゲームが遊べるようになったぞ。いろいろなエサを選べたり、パワーゲージをタイミングよく止めたりと、かなり本格的な作りなのだ。

続報 GBA 9月22日

アドバンス ガーディアンヒーローズ

発売元	トレジャー	プレイ人数	1～4人用
価格	5040円（込）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

ハミダシニンドリ　セガの通販サイト「セガダイレクト」でソフトを予約すると、オリジナルGBAキャリングケースが特典に付いてくる。詳しくはP124へ。

肉を切らせて骨を断つ!? テクニカルな攻防が燃える!!

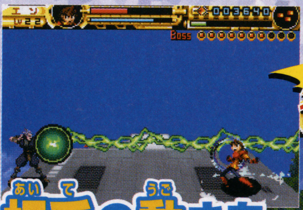
このゲームでは、Rボタンでバリアーを張って相手の攻撃を完全にガードできる（ただしMPを消費するので、張りっ放しはできない）。このバリアーを敵の攻撃が当たる瞬間にタイミングよく使うと、通称「カウンター」が発動。敵の攻撃を跳ね返し、相手の動きを一瞬止めることができるのだ。ややテクニカルな技なので慣れが必要だが、わざと相手の攻撃をひきつけカウンターを発動、反撃のコンボへつなぐ快感は、このゲームならではだぞ。

敵の攻撃をカウンターで跳ね飛ばし

反撃を食らわせる快感!!

➡敵の上に出る(！)マークが攻撃の前兆。ギリギリまでひきつけてカウンターを発動、そして反撃！

相手の動きを読んで見破る!



➡あらゆるピンチをチャンスに変えて戦っていくのだ

戦いの幅を広げる3属性の魔法攻撃

魔法攻撃は、火、氷、雷の3つの属性がある。最初にプレイヤーが選べる3人の主人公それぞれに、司る魔法が分かれている。各魔法にはさまざまな攻撃のバリエーションがあり、その使い分けも可能だ。

➡激しい炎で敵にダメージを与える

➡相手の動きをわずかな間封じる効果も

➡ビリビリと痺れさせるので機械系に有効

レベルアップすると、魔法のバリエーションが増える!

➡魔法のレベルが上がると最大5種類の魔法が使えるようになる

➡極太の炎が一閃し目の前の敵を一気になぎ払う！

多彩な技で戦う爽快2Dアクション

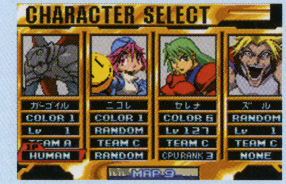
職人気質なゲーム作りでコアユーザーの評価も高いトレジャー開発の2Dアクション。簡単な操作で繰り出せる多彩な技や魔法で、襲いくる敵をドカドカ倒していくのが爽快!!

©TRESURE 2004 ORIGINAL GAME ©SEGA CORPORATION

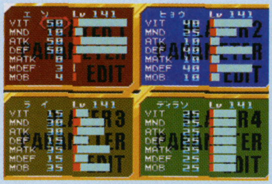
四面楚歌？一致団結!?

最大4人の大乱戦「VSモード」

対戦モードは、ストーリーモード以上に興奮必至のバトルが展開。キャラ同士の能力差がかけ離れて個性的なのが特徴で、プレイヤーの遊び方次第でさまざまな楽しみ方がある。また各プレイヤーが自分だけの画面で遊べることも、バトルを盛り上げる大きな要素だ。



↑ストーリーモードで条件を満たすことによって、20体以上のキャラが使える


↑ステータスを好みに調整して、使いやすいキャラにすることもできる

チーム戦が設定できる!

↓→ストーリーモードにあったマップなどで戦える

↑→1対3、1対1対2など自由にチームを編成して対戦OK。カラーも選べる

ステージ特有の仕掛けも

クリスタルを集めてキャラをカスタマイズ

ストーリーモードで敵を倒すとクリスタルを落とすことがある。集めたクリスタルは、特定のポイントでレベルアップに使える。各能力ステータスに振り分けて、キャラの個性を自由に伸ばせる。

→倒した相手の強さによって、得られるクリスタルには大小の違いがある

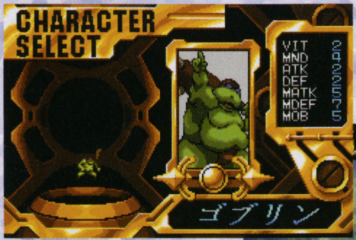
各パラメータを自分の好みでレベルアップ

←ある程度ステータスで個性が決まっているが、自分の好みの方向に成長させることで、一風変わったキャラになることも

クリスタルを投資すると使用キャラが追加

クリスタルはレベルアップのほか、特定のポイントにあるラボラトリーでの投資にも使える。じつはクリスタルを投資していくと、徐々に使えるキャラが増えていく仕組みになっているのだ。

→投資したクリスタルはデータ収集率として%で表示される。100%を目指すのだ



→ゲーム冒頭のシーンでもこの通り。これでも伝説の英雄だって

←20000クリスタルでゴブリンでプレイ可能に!

ゴブリンも主人公に!

使えるキャラは、ザコからボスまで20体以上!

ゴブリン

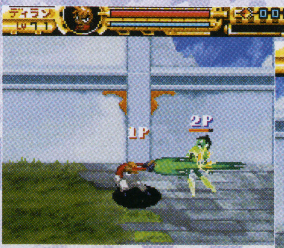
限りなく弱い超ザコキャラ

↑レベルアップさせればなんとか使える？

↑こん棒1本を頼りに、並み居る強敵に挑む!! 戦い方次第で一矢報いることも可能か…？

ディラン

雷を操る技巧派キャラ



↑→主人公にライバル心むき出しの攻撃的性格はそのままバトルスタイルに

ハミダシニンドリ

ニンドリでは次号から3号連続でミニミニコミック「まんがでわかるAGH」（仮題）が連載開始。お楽しみに～！

続報 GC 8月26日

バーチャファイターサイバージェネレーション ～ジャッジメントシックスの野望～

発売元	セガ	プレイ人数	1人用
価格	7140円（込）	メモリーカード	7ブロック
ジャンル	アクションRPG		

『VF』キャラも登場するアクションRPG

人気の格闘ゲーム『バーチャファイター』の世界観を受け継ぐアクションRPG。ネット上に構築されたネクサスと呼ばれる世界を舞台に、トレジャーハンターのセイが世界を裏からコントロールする巨大企業「ジャッジメント6」と戦うのだ。

←さまざまなステージを舞台に敵と戦っていくのだ

バーチャファイター CYBER GENERATION サイバージェネレーション ジャッジメントシックスの野望

バーチャキャラが教えてくれる強力な奥義の数々を一挙公開

『VF』の世界観を受け継ぐ本作では『VF』のキャラが多数登場。彼らは、バーチャソウルというデータを入手すると出現。彼らとの戦いに勝てば、奥義を伝授してくれるのだ。ここでは、『VF』キャラが伝授してくれる奥義を紹介していこう。

←バーチャソウルを入手して、出現したキャラに勝つのだ

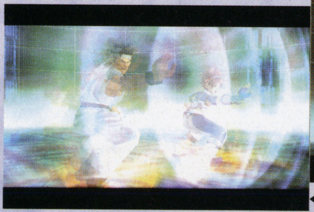
ウルフ ショートショルダー

↑少しの距離だけ踏み込んで、強烈なショルダーチャージを繰り出すプロレス技だ

ジェフリー トルネードパンチ

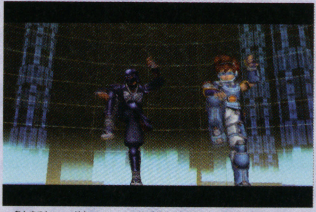
↑身体をひねって十分なタメを作った後で、そのタメを利用して強力なパンチを繰り出す技だ

アキラ 猛虎硬爬山



←↑踏み込んで掌での強烈な一撃を叩き込む技だ

カゲ 落葉旋風弾


↑暗殺者の拳である葉隠流柔術の技の一つ。空中に飛び上がりながら攻撃する技だ

アオイ 鎖鎌

↑高く上げた足を上段から振り下ろすようにして、相手を攻撃する合気道の足技だ

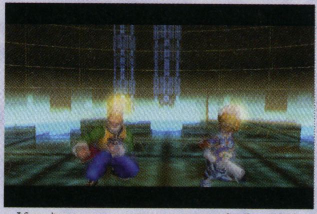
ジャッキー サマーソルトキック

↑空中で回転しながらキックを放つ、ジャッキーを代表する華麗な大技だ

サラ ライジングニー

↑強烈なヒザの一撃を放つ、サラの得意なマーシャルアーツの足技の一つ

シュン 騰空飛天砲


↑空を飛ぶようにジャンプして、相手の方向に移動しながら頭突きを決める技だ

リオン 泰山双勾手

↑リオンが使う蟷螂拳の技の一つ。下方から拳を振り上げるようにしながら突きを繰り出す

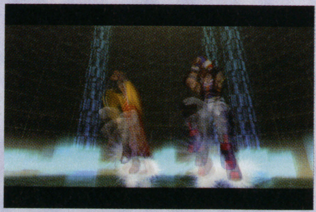
ラウ 双虎烈把

↑幻の拳法と言われる虎燕拳の技の一つ。下方から上方へと鋭い突きを繰り出す技だ

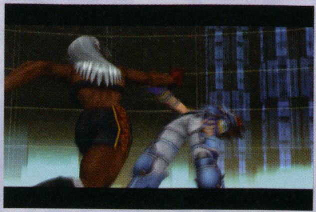
パイ 天地頭落

↑ラウの娘、パイの使う燕青拳の投げ技。相手の頭を抱えて、頭から落とすように投げを放つ

レイ 双飛脚


↑レイの使う少林拳の技の一つ。空中に飛び上がって前方へ強力な蹴りを放つ技だ

ベネッサ アーミーコンビネーション


↑パンチやキックなどのさまざまな攻撃を、掴んだ相手に繰り出すコンボ技だ

ハミダシニンドリ 今回は登場が判明した『VF』キャラ全13人を紹介した。また、彼ら以外にも宿敵デュラルも登場するようだが、残念ながら鷹嵐、ブラッド、剛の3人は出番がないようだ。

©SEGA,2004 Animation Program and Data Development by SEGA-AM2

続報 GBA 10月28日

バトローラーX（エックス）

発売元	バンダイ
価格	5040円（込）
ジャンル	対戦アクションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

Vattroller X 球闘士 バトローラーエックス

相手を球にして落とすバトルが特徴的なアクションRPG

主人公ジンは、相手を球にして落とし、その得点を競うという「バトローリング」で1番になることを目指している男の子。本作にはジンが活躍するコミックモードと、プレイヤー自身が主人公となり話を進めていくRPGモードの2つのモードが用意されているぞ。RPGモードでは、闘具を集めたり、特殊な能力を覚えるなどのキャラの強化ができるのだ。

バトローラーX バトルの流れ

相手を攻撃して球の状態に

バトルでは、まず相手を攻撃しHPを減らしていく。すると、HPが0になった相手は、HPを回復させるために球のような姿になってしまうのだ。

球をフィールドの穴に落とす

相手が球の状態になったら、それをフィールドにある穴に落とすことで得点が入る。攻撃するときに自らの意思で球の状態にもなれるぞ。

自由ほんぽうな主人公 ジン

↑原作コミックでもおなじみのキャラたちがいっぱい登場するぞ

→必殺技を使えば、こんなふうにハデに決めてくれるのだ

ド派手な必殺技も!!

続報 GBA 発売日未定

Riviera～約束の地リヴィエラ～

発売元	スティング
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

キャラの表情豊かなイベント画面が続々到着!

↑デモの画面もとても雰囲気のあるものに

ワンダースワンで発売され、好評を博した本作。そのキャラクタの魅力が感じられるイベント画面が続々届いたぞ。イベントではキャラクタが大きく表示され、表情もよくわかるようになっているのだ。

↑これは男の子キャラのイベントシーン

↑ちょっと怖そうなキャラも。仲間になるのかな?

←ニコニコしている表情から、キャラの性格も伝わってくるね

←どうやらパーティに加わってくれるらしい。頼もしい仲間になってくれる?

Riviera
～約束の地リヴィエラ～

1ボタンの簡単操作のプレイが可能

本作は携帯ゲーム機で気軽にプレイできるように、操作を簡単にしている。例えば、フィールドの移動やアイテムを探すのも画面に表示されているアイコンを選ぶだけといったふうになっている。なかには素早く指示された十字キーを押す、といったギミックもあるぞ。

↑行きたい場所を十字ボタンで選ぶだけで、簡単に移動できる

↑戦闘はシミュレーションタイプで、レベルアップなどの要素もある

↑これは「時間内に表示された十字ボタンを押す」というギミック

ハミダシニンドリ

『リヴィエラ』のサウンドトラックの製作が決定した。詳細はまだ決まっていないが、リヴィエラの公式サイトで順次発表される。アドレスはhttp://www.sting.co.jp/riviera/

©BANDAI 2002/©2004 STING Created by やぶのてんや・ガンバリオン/©BANDAI 2004

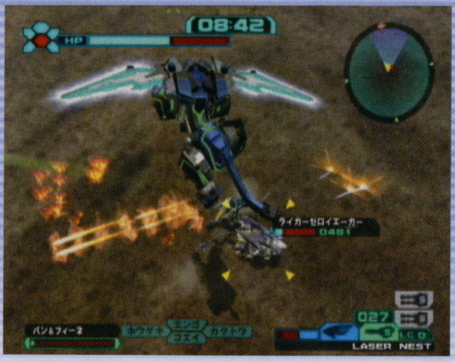
続報 GC 9月下旬 ZOIDS VS.Ⅲ（ゾイド バーサス）

発売元	トミー	プレイ人数	未定
価格	7140円(込)	メモリーカード	10ブロック
ジャンル	3Dアクション		

飛行型から歩行型まで新ゾイドが続々登場

自由にゾイドを選んで戦う3Dバトルアクションの最新作。飛行型から歩行型まで様々な新ゾイドが登場するぞ。前作で強すぎるといわれたブレード攻撃もエネルギー制になるなど、対戦バランスも改善されているのだ。

←2P対戦の画面分割は縦と横から選べる


↑地上型と空中型が入り乱れて激しい戦いを繰り広げる

超大型ゾイドと飛行型も対戦できる!

セイントゲイル
もともと空戦能力が高いロードゲイルをさらに強化した指揮官用ゾイド

↑パワーとスピードの戦い。勝つのはどっちだ!?

サラマンダーボンヴァーン
ゴジュラスキャノンを装備しており、超高高度からの射撃を得意とする

ファイアーフォックス
万能型のシャドーフォックスに特殊装備と脳波コントロールを搭載した機体

シャドウアームズ
ロングレンジで威力を発揮するビームランチャーを装備している

デススティンガーZS
強すぎるパワーをリミッターで制御し、強さと操作性を両立した恐るべき存在

ハミダシニンドリ
『ゾイド バーサスⅢ』では、早期購入特典として他では手に入らないオリジナルゾイド「プテロレイズ」が手に入る。7月発売のレイズタイガーの飛行ユニットにもなれる機体だ。

続報 GBA 発売中 どうぶつ島のチョビぐるみ2 タマちゃん物語

発売元	ロケットカンパニー	プレイ人数	1人用
価格	5040円(込)		
ジャンル	アクションアドベンチャー		

50匹以上のチョビぐるみがチョビぐるランドで待っている

島に迷い込んだアザラシのタマちゃんと、はぐれてしまったママを再会させるため、ラビ、ニャム、ポッチ、マークの4匹を操作して、50匹以上のチョビぐるみたちとミニゲームをこなしていくのだ。

手伝ってくれるチョビぐるみを探そう
←↓まずはママ探しに協力してくれるチョビぐるみたちを探すのだ

タマちゃんママ

チョビぐるみの数だけミニゲームがあるぞ!!

チョビぐるみ1匹につき1種類のミニゲームが用意されているため、総数は50種類以上!! 4匹の主人公には、それぞれ得意なゲームジャンルがあるので状況によって変えていこう。

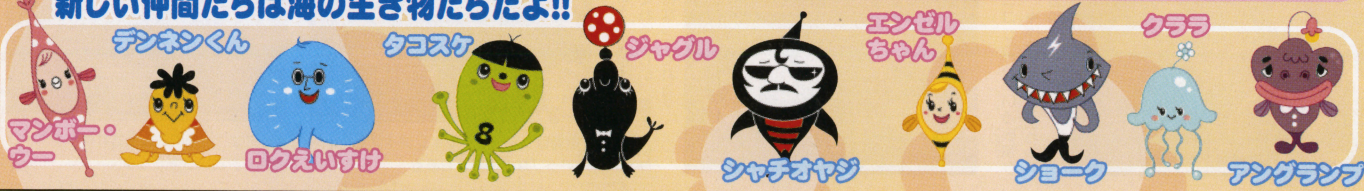
←チョビぐるみに話しかければミニゲームがスタートする

↑料理を注文どおりに運ぼう!!

↑鏡に映った正確な時間を答えるのだ

←ゲームクリアでパズルのピースがもらえるぞ

新しい仲間たちは海の生き物たちだよ!!



©1983-2004 TOMY ©ShoPro ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license.
©2003/2004 ロケットカンパニー ©2003/2004 ヨシヤス/マルチーズ

学校法人ニンドリ学園 COLORS

カロリー1／2
誤植キープ
ニンドリャーC2
（宮城県／ちょっとハゲさん⑭）

『ペーパーマリオ』は音がいいですねぇ。昔、『MOTHER2』で感じたような、「カベひとつ超えた雰囲気」がしました。最近はめっきりGCのソフトが少なくなったけど、1本をゆっくり遊べるのでこのペースもけっこう好きです。（担当かややん）

●私がニンドリを読み始めて1年がすぎました。早いもんですねぇ…。これからも、よろしくお願いします！

【大阪府／幻星燕さん】

──こんな感じのお手紙、よく送ってもらってます。みんな、けっこうそういうの数えてるのね。なんか嬉しいなぁ。燕さんのような人もいれば、長～く読んでくれてる人もいる…。ありがたいです～。それから、投稿ではない普通～のお手紙もたくさんいただきます。ここで内容は紹介できないけど、全部読んでますよ～。

●気まずいとき～。ニンドリを買おうとしたら、友人がレジでバイトしてたとき～。…完全ノンフィクションです。トホホ～。

【宮城県／橘葵さん㉒】

──あう、ニンドリは恥ずかしい雑誌ですか(泣)。はたまた、そんなお年頃なのか…。ちなみにかややん、育児雑誌とか少女まんが誌とか絵本雑誌とかモリモリ買ってます(＆ました)。もう恥ずかしくありません（笑）。

●僕はファミコンミニの『ゴエモン』買いません。なぜならファミコンが現役だから。まだまだしっかり動きます。

【福岡県／どろろんぱさん】

──ホント頑丈だよねファミコン。たぶん、うちの実家のファミコン（四角いゴムボタンだった頃の初期型。コントローラや本体を一部修理ずみ）も、まだ動くと思います。今度のディスクシステムセレクションはどうでしょう？ ディスクシステムは、内部のゴムベルトがダメになりやすいんですよね…。

●6月30日、甲子園球場の阪神戦チケットが余ってたので、かややんさんにあげればよかった…。兵庫はキツイかな？

【兵庫県／ペソネームさん⑮】

──うおお！ 行きたい～!! でもその日はきっと徹夜で仕事してました(泣)。しかし甲子園の1塁外野席には、生きてるうちに行きたいなぁ。と思いつつも、今の合併だなんだのゴタゴタにゲンナリ。ファンのことを考えない一部の経営者にお金が入るのかと思うと、プロ野球界にお金をつかいたくなくなります。

あっち～

今年もいっぱい暑中見舞いが届きました。ありがと～!!

（秋田県／瑞智ユズ彦さん⑫）

発売までがんばって想像してみる企画
DSの真実

●ニンテンドーDSの"DS"は…

デス仙人と 新庄 の略。

【島根県／ラせんさん⑮】

●ニンテンドーDSの"DS"は…

どんどん スモウをとれ の略。

【埼玉県／犬吉さん⑰★】

●ニンテンドーDSの"DS"は…

Demand & Supply の略。

【千葉県／出るセイバーさん】

●Vol.112の『マリオ3』サントラCD、学校の放送で流しちゃいました。いや放送委員じゃないんですけど。

【千葉県／熊猫つなぐさん】

──おお、お疲れさま。って勝手に流したんですか（笑）。今回のCDもぜひよろしく（笑）。

●飼ってるカブトムシに、ブンブーンと名付けてみる。

【京都府／赤虎ロシアさん⑰】

──目標の次点でした。現在、編集部の本郷カメ吉が飼っているカブトムシにこっそりそう名付けておきます。しかし編集部の中って24時間電気ついてたりするんですけど、カブトムシ大丈夫なんでしょうか。心配。

●「ニンドリーナ田中のジャンピングドリーム」で10回ジャンプ達成しました!! でも連打して空中ジャンプしたらカウントされなかったので100回はジャンプしました（笑）。

【滋賀県／マスターゼニガメさん】

──というわけで、なんだか分からないけどインターネットができるって人は、ニンドリ.com内のGSファンクラブ→clubニンドリを見てみてね。なんだか、もう少ししたらバージョンアップされるかもしれません…。なんちて。

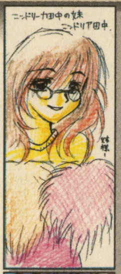
真夏のニンドリーナカーニバル

──女っ気の少ないニンドリも、ニンドリーナさんたちのおかげで華やかになってます。そこのアナタもニンドリーナになってみますか？（笑）

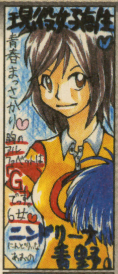
（栃木県／コーディエさん）

（長野県／からさん）

（福島県／こめさん⑯）



（北海道／森歌聖さん⑰）



（岩手県／シオしお。さん⑬）

（京都府／竹光庵水さん⑰）

（栃木県／おぼろKさん⑮）

（埼玉県／水花さん⑮）

今号の目標

自由研究はピクミンの観察と紙マリオの制作をする

【新潟県／ラクさん】

ニンドリーナ田中（浅草サンババージョン）

ダジャレドリーム

豆腐通の鬼
どうぶつの森

【岐阜県／コケシさん⑱】

あつ～い夏場に食欲がない人は、こんな人にスタミナ豆腐料理を教わるといいかもしれません。

今週の日直さん

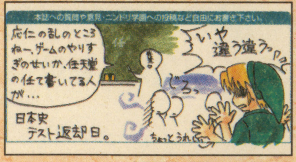
名前：セカチュウ
分類：哀・戦士ポケ者
習性：世界の中心で哀を叫ぶ
さだめ：二番煎じ感が否めない

【千葉県／犬飼鈴助さん】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●『続・ボクらの太陽』で、黒ジャンゴが使う能力「チェンジ・バット」を、野球のバットに変身すると思い込み、1人でスゲースゲー叫んでしまった（心の中で）…。本当はコウモリなのに…。あ～恥ずかしい（汗）。

【静岡県／おっぺけぺーさん⑮】



【千葉県／熊猫つなぐさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●ピクミンたちの鼻歌を聴くと、『ルイージマンション』を思い出してしまう…。

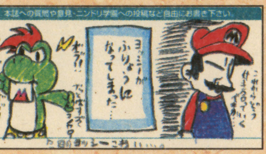
【神奈川県／むつきななせさん⑰】

●『バイオハザード』のゾンビにナイフで攻撃すると、たまに「痛～い」と言っているように聞こえます。

【長野県／あっ！さん⑮】

●物心ついた頃からこの歳に至るまで、キノコ＆カメグッズに目がない私。これも幼少からのマリオの影響かと…。

【大阪府／RYOの母さん㊱】



【埼玉県／みかん太郎さん】

●オリマーの頭の上についてる光ってるとこ、ビームとか出ないかな。

【茨城県／柚季さん⑯】

●期末テストにて。普通は「空欄を埋めなさい」と出そうなものが、「ピカチュウの10万ボルト攻撃で読めなくなった箇所が…」とありました…。先生はポケモンのファン…？

【広島県／bankさん⑮】

●最近のお笑い芸人って、ネタにマリオをよく使う。いや、嬉しいんですけどね。ちなみに、僕が好きな芸人さんは「さくらんぼブービー」。完璧なマリオネタがある。

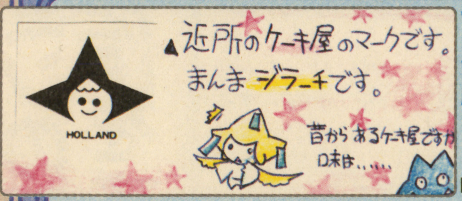
【茨城県／ニューヴェスさん⑯】

●セイイチに魚をあげたいときにかぎって、大物が釣れてしまったり…。エンゼルフィッシュとか…。

【福岡県／ゆうなさん⑳】

【兵庫県／マリオっちさん】

オラが村のお宝自慢



Treasure No.75

七夜の願いケーキ!?

【愛知県／ハチリコさん⑯】

──これはこれは、他人の空似って感じでしょーか。いやしかしフォルムはほとんど同じですね～。味は…そうですか（泣）。でも長く続いているということはお客さんを惹きつけるなにかがあるに違いない…。ジラーチ？

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景など（ファミコンソフトの名前を全部言える人、とかね）も大歓迎ですよー。

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●最近『ファイアーエムブレム』のテーマをケータイの着メロにしました。それを聴いていると、いきなり母さんが「ファーイア～ァ～エームブレーム♪」と歌い出しました。全然ゲームには興味がない母さんが。一瞬自分の耳を疑いました。

【大阪府／PLMNさん】

●私の父は少年野球の監督をしているのですが、子供達に「なにか歌を熱唱してみろ！」と言ったところ、全員が『ピクミン』の歌を唄ったそうです。恐るべしピクミン！

【静岡県／たべっこどうぶつさん】

●時間制限のない『ピクミン2』。攻略本を見ながら頑張っている娘がもどかしくて、ついついコントローラを奪う母。クリアしちゃってゴメンなさ～い（泣）。

【愛媛県／オレンジピクミンさん⑧のお母さん】

●いろんなファミコンミニを遊びたいです。『迷宮組曲』とか『レインボーアイランド』とか。ほとんどママの意見です。

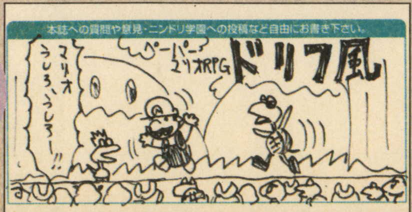
【神奈川県／マッスーさん⑨】

●ニンドリやゲームについて語り合えるママ友がいません。編集部のみなさん友達になって～。

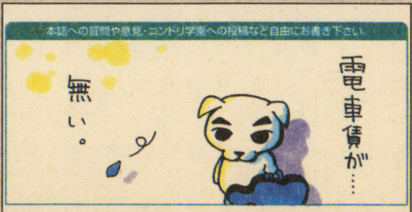
【兵庫県／ヨッピーさん㉞】

──むむ、元々ゲーム好きなお母さんって少ないですもんね（昔好きだった人はいっぱいいそうだけど）。ニンドリは、ママさんゲーマーの読者さんが日本一多い雑誌（たぶん）なので、今後ともよろしく～。

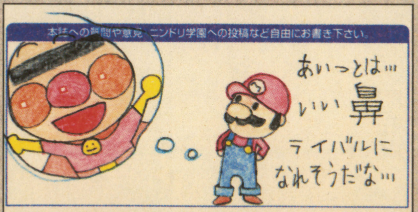
一発！芸達者 暗



（新潟県／ナカオダさん⑮★）わはははは。あの舞台風な戦闘シーンとドリフは似てる！ マリオも兄弟でヒゲダンスすれば完璧（笑）

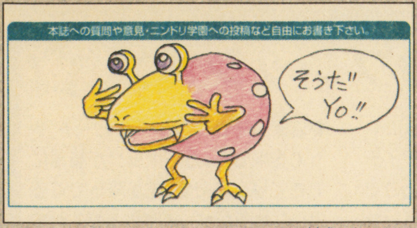


（岐阜県／コケシさん⑱）毎週土曜日、彼はどこから来てどこへ去るんでしょうか。プレイヤーの家とかに泊まればいいのに～

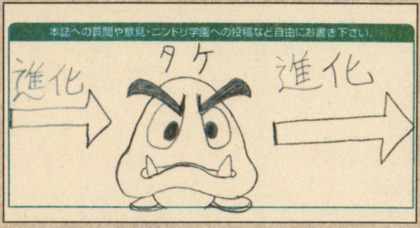


（新潟県／かずきちさん⑯）ライバルというより、マリオの場合はパンを焼くおじさん役じゃないですか、ねぇジャ○おじさ…

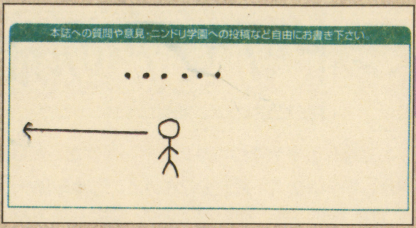
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



（香川県／ぼなーか咲川さん⑰）チャッピーが進化したら、こんな手なんでしょーか。そしてさらに進化すると…？



（兵庫県／CUBEさん⑭）なんと、クリボーに！ ピクミンとマリオの世界は繋がっていたのか…！ オリマーも先祖ですなきっと



（大阪府／モンモンさん⑯）（左の続き）…。こうして読者さんのハガキでミョーな進化論が公開されたのでした…

一発芸達者中

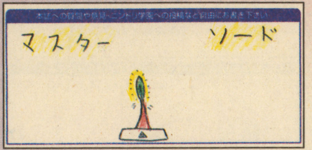
ダジャレドリーム

ロイとマーカスもチー（ゾイドバーサスIII）

【京都府／赤虎ロシアさん⑰】

『ファイアーエムブレム』の世界では、マージャンが流行ってるのかもしれません。

真実戦隊ウソナンジャー



【群馬県／ペペノームさん⑪】

●次の『ポケモン』で、ライチュウの進化系が登場！ ピチュー→ピカチュウ→ライチュウ→ハイチュウ（ブドウ）→ガブリチュウ（ブドウ）だ！

【京都府／しし座ライオンさん⑫】

●ペーパーマリオは、毎日コミュニケーションズが印刷している。拡大してよく調べると、マリオの帽子にMYCOMマークが見つかるらしい。

【岐阜県／トウムさん㉑】

【新潟県／ピケミン2さん★】

【東京都／バナナ系さん⑳】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●フォックスに昼食の弁当を食べられそうになりファルコ激怒。「俺の煮物に手を出すな！」

【神奈川県／とりつかいさん⑰★】

●『バイオハザード』のウィリアムさんに、タイラントの焼肉を作れと言われた。作ったけど「それではダメだ」と言われ、どこかに連れて行かれた。なぜ？タレもつけたのに！

【埼玉県／むつみさん⑮】

●夢の中で、『シンフォニア』のロイドが1人で船に乗っていたんですよ。そうしたら、いきなりカイオーガ（ポケモン）が出てきて…、船を攻撃して沈めていったんです～（泣）。

【新潟県／みゆりあさん⑫】

●ピクミンたちに生き埋めにされる夢を見た。自分の頭には風車が刺してあって…。

【静岡県／水神氷さん⑫】

こんな○○はイヤだ！

●ポケモンの技「ふくろだたき」に参加するトレーナー。

【福岡県／くーたさん⑰】

●興奮すると「異議あり！」の声が裏返る弁護士。

【山口県／クロロさん⑭】

●頭から上ではなく、首から上が地上に出て生えているピクミン。

【徳島県／矢鋭斗ろきあさん】

●自分の頭に咲いた花で占いをするピクミン。

【長野県／結架悠生さん⑰】

●ホコタテ星から来たデオキシス。

【大阪府／アルタイルさん⑭】

●かなり粘り気のあるぷよぷよ。

【群馬県／ZELDAさん⑫★】

●人間的に薄っぺらいペーパーマリオ。

【愛知県／ヒゲフカさん】

●ゼルダの迷信。

【群馬県／ペペノームさん⑪】

●ドンキーのネクタイが、実はマジカルソード。…と見せかけてバナナのたたき売りで使う棒。

【東京都／橋本和秀さん㉝】

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ 外でゲームするなら、海と山どっちでやる？

・海・

●こっちのほうが気持ちよさそう。

【北海道／エアハルトさん⑰他多数】

●海で『マリオサンシャイン』を遊ぶと、臨場感が出そう。

【長野県／西雅人さん⑮】

●山は虫がいてゲームしにくそう。

【静岡県／多分さん⑯他】

●山は息苦しくてダメ！

【愛知県／ヨッシーマントさん⑮】

●今のポケモンアニメのEDも「海いちばん！」って言ってるし。

【千葉県／おちゃっぴぃさん⑰】

・山・

●海は、GBアドバンスが潮風でサビたり、砂が入って壊れちゃいそうな気がします…。

【東京都／星野たかゆきさん㉒他多数】

●近くに海ないです…。

【長野県／とびしろせーまさん】

●以前、浅瀬にGBを落として修理代5460円かかったので（泣）。

【愛媛県／湖綾ちこさん】

●山はGBを落としても、土がクッションになって安全かも。

【神奈川県／4代目スターフィールド侯爵・アッシュさん】

●どっちもイヤ。山の虫も海の潮風も…。【東京都／じゃあ…チリメン。さん】

●海や山に行ってまでゲームしたくない。【長崎県／ビターさん】

──というわけで、今回はあんまり票が集まらなかったなぁ（泣）。微妙に海のほうが多かったかな？って感じでした。山で遊ぶってのも、たとえば木に引っかけたハンモックに乗ってゲーム、ってのも気持ちよさそうですよ。では次々回は…。

『スーパーマリオ』のザコキャラといえば、クリボー？ノコノコ？

Vol.120→8/23締め切り （石川県／SFVGさんのリクエスト）

キノコとカメ、マリオの代表的モチーフなキャラはどちらの人気が上なのか、勝負！

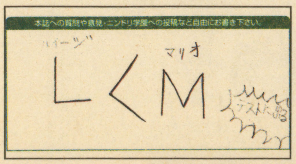
ニンドリ学園だより

●先日、本校で開催された『ドンキーコンガ』大会で、コンガが苦手なサオヘンが優勝したことについて続報があります。実はサオヘン、賞品として宮本さんが主人公のゲームがもらえるというガセネタが誰かに聞いたんだそうです…。

【千葉県／Miyaさん】

●夏休みの工作に、ペーパーマリオを作ることを禁止します。ってゆーかみんなそればっか作らないで！

【秋田県／緑翠みどりさん⑬】



【群馬県／鵜羅鈴さん⑭】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ニンドリビアの泉

～任天堂のムダ知識～

本当は今回「ゲームの通信簿」をやるつもりだったんだけど、かなり楽しげなドリビアが届いたので紹介しちゃいます。長文投稿者の人、ごめんね～。次号きっと…。

No.0025 【埼玉県：シトムさん】

北海道日本ハム古城茂幸選手の応援歌は『MOTHER2』のメロディである。

【検証】はい、確かに古城選手の応援歌は今年度から『MOTHER2』の「エイトメロディーズ」にソックリな曲になっています。応援の歌詞もついています。「飛ばせふ～るきグラウンドー　狭し走りまーわれー　今、おまーえのちーからで　チャンスを呼び込めー」と、たくさんの人たちが声を合わせて唄っているのは、『MOTHER』を知っていると少し感動するかもしれません。興味のある方は、ぜひ球場へ足を運んでみましょう。でも、古城選手はレギュラーではないので、この曲が聴ける機会は少ないです（泣）。

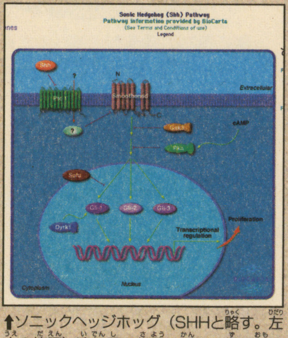
←古城選手の写真がないので代役（ニンドリで加工したイラストです）。応援歌が沢山聞けるように応援しましょう！

←あんまり関係ありませんが、ニッポンハムのソーセージ。かややん宅ではよく食卓に上ってます

No.0026 【E-mail：ラムネさん】

Sonic hedgehogという科学用語がある。

【検証】はい、確かにソニックヘッジホッグ遺伝子というものが存在します。しかも、おなじみのあの青いハリネズミが由来なのです。ヘッジホッグ（ハリネズミ）遺伝子の名は、ショウジョウバエの変異体がハリネズミのような形に見えることから付けられました。その後、哺乳類でも同種のものが3種見つかり、ハリネズミに関係ある名前を…と、デザートヘッジホッグ、インディアンヘッジホッグ、そしてソニックヘッジホッグと名付けられたのです。さすがは世界を代表するハリネズミ。ソニックヘッジホッグは人体組織の発達を促す蛋白質の遺伝子で、脱毛症の治療も研究されているとか。将来はソニックヘッジホッグがハゲ頭を救ってくれるかもしれません。



↑ソニックヘッジホッグ（SHHと略す。左上の楕円）遺伝子の作用に関する図と思われる。つまりは難しくて全然わからない

ダジャレドリーム

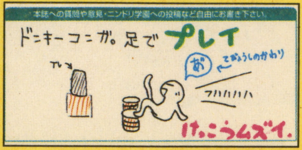
毒々しい坊主（ぞくぞくヒーローズ）【京都府／ウラン太郎さん⑬】

むむむ、どんなお坊さんなんでしょう…。顔がムラサキ色だったりするんでしょうか。

一言インプレッション

●初代『ボクタイ』を1年ぶりにやりました。太陽がなくても、アイテムでごまかせることが分かったのでどんどん進めてます。そしてバンクは…満タン!?　利息偉い！

【岡山県／ぱんさん⑳】



【愛知県／極楽堂さん】

●『トルネコの大冒険』は、まさに「腹が減っては戦は出来ぬ」を表現している。それにしても、難解ダンジョンをクリアしたときの達成感は何ともいえないです。

【岡山県／ぱんさん⑳】

●店頭デモで『ジャングルビート』やってきました。カベキックが簡単にできて嬉しいです。花が降ってくるような場所がキレイで見とれてたら時間切れになったり（笑）。見事にハマって汗かきました。腕痛い（笑）。

【大阪府／きなりさん】

●『ピクミン』をやっていると、最初は死なせないでがんばろうと思うんですけど、途中からどうでもいいやと思ってしまう自分がいる。

【兵庫県／ムラコウDSさん⑭】

【愛知県／極楽堂さん】

クイズ ニンドレア

●クイズに全問正解したときの賞金はいくら？
A999コイン　B5000ルピー
C96000sp＄　D1000000ºº

【愛知県／とっくんさん⑭】

●青ピクミンの口は、なぜある？
A他のピクミンと見分けをつける
Bウケ狙い　Cタバコを吸うため
D実はシール

【東京都／メルさん⑬】

●デオキシスは、なぜフォルムチェンジするのか？
A奥さんから逃げるため
B3人の恋人に気づかれないため
Cフォルムに合った友達を作るため
D行方不明の母を捜すため

【京都府／ドラキュラさん⑰★】

●マリオの本命は誰？
Aレディ Bピーチ姫 Cデイジー姫
Dポリーン Eキノピオ Fルイージ
Gエクレア姫 Hクラウダ Iその他

【大阪府／みられんさん㉒】

●この中で一番痩せているのは？
Aワンリキー　Bリドリー
C毒キノコにあたったルイージ
Dペーパーマリオ

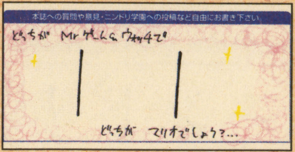
【愛媛県／Mr.ウクレレマンさん⑮】

●RPG最大の難関といえば？
Aラスボス　B経験値稼ぎ
C資金稼ぎ　Dキャラクターの命名

【和歌山県／田尻康之さん⑱】

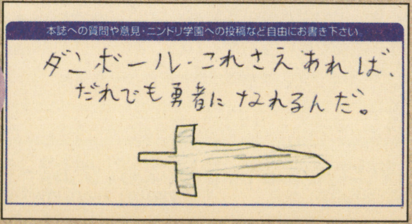
●『テイルズ オブ ファンタジア』に登場する月の特徴といえば？
A大きさの違う月が2つある
B月にピクミンが住んでいる
C月に顔がついている
D顔のある月が3日後に落ちてくる

【和歌山県／田尻康之さん⑱】

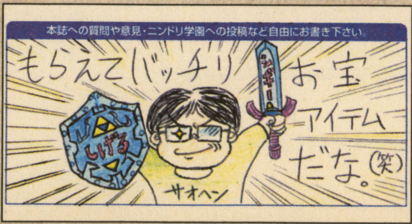


【大分県／たろろさん⑬】

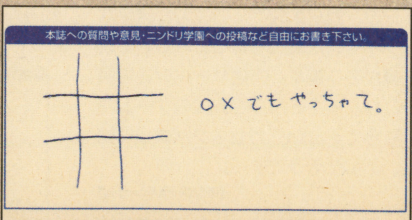
一発！芸達者 飛



（栃木県／栃木ゲームヲウオッチさん⑮）そうそう、気持ちさえあればダンボールだって伝説のアイテムに変わるんですよ→



（高知県／サイコマン。さん㉕）ねっ。身近なとこに勇者さんがいるんですよ。も一毎日フックショットで飛び回ってます



（愛知県／FBIスパイさん⑱）やったな～これ。ノートいっぱいに遊んだから、授業で使えなくなっちってな。ご自由にどぞ

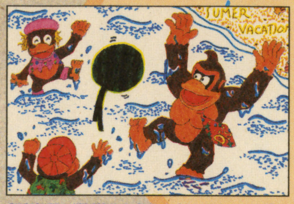
お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

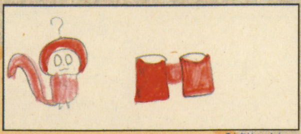
【今回のお題】
(Vol.117~118)

最近活躍中の、ドンキーファミリーの底ぬけニガオエですよ~(ドンキーJr.はどうしてるやら…)。

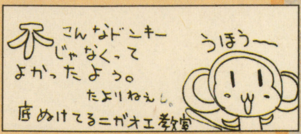
ほのぼの系
──ゆっくりドンキー。



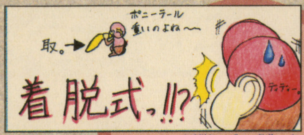
(兵庫県/数学90点さん)ドンキーのポーズが全く一緒なのがポイント! 楽しそう~



(千葉県/チカチュウさん)そう、今回の真のお題はタルコンガだったの。よくぞ見抜いた



(神奈川県/白鳥加奈さん⑩)こんなドンキーだったら『ドンキーシンバル』でも作ってもらおう

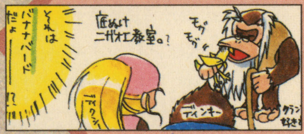


(千葉県/リーフォスさん⑱)今女の子の間で話題の商品です。洗濯できます。食べられません

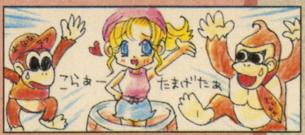
真実?
──隠された事実や謎のウワサ!?

(鳥取県/猫月さん⑪)まあ、いっつも南の島みたいなとこにいるから、ムレるよなぁ

(鳥取県/ミラさん⑰)底ぬけというか下ネタというか。あ、寝グセか、そっかぁ~

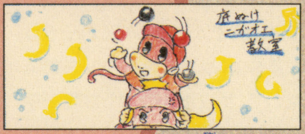


(京都府/心菜さん⑭)食べちゃダメだよおじーちゃん。まずはタレつけて焼かなきゃね



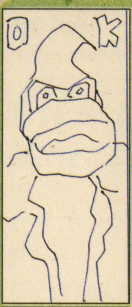
(長野県/森山真衣さん⑬)これがホントのドンキーマジック(ゴダイゴ)。なんちて

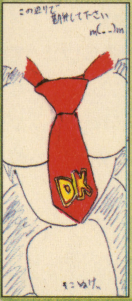
(岡山県/魔神太樟さん)どんどん着込んでいく仲間達に囲まれ、ドンキーピンチの兆し



(千葉県/冷凍カービィさん⑮)昔ディディーは、ディクシーにおぶられて遊んでいたらしい?

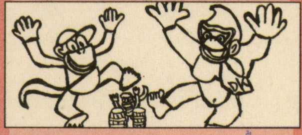
勝手に合作させてみる



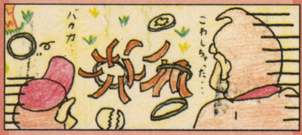


(兵庫県/ムラコウDSさん⑭)勝手に顔担当**(埼玉県/雲三井さん⑮)**勝手に首から下担当にさせてみる。いいかんじです。DK、OK。にさせてみる。ドンキーいっちょあがり!

2コマまんが??



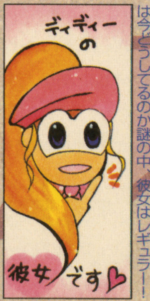
(福井県/おじさん⑭)タルコンガを見つけたドンキーとディディー。ふたりは大はしゃぎ



(大阪府/TAKAPYさん㉑)はしゃぎすぎて、あっという間に壊しちゃったとさ。おわり

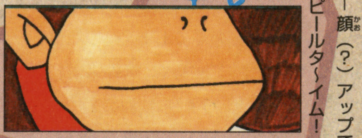
(東京都/時姫聖さん)大好きなディクシーと、ディディーの演奏。かわいらし~

ダジャレドリーム
半尻ゾロリ
【E-mail/羅琉紅さん】
おしり出した人が一列に並んでるところを想像してみてください。…おそっぷ。



(福岡県/夢風彩さん⑮)ディンキーやタイニーは今どうしてるのか謎の中、彼女はレギュラー!

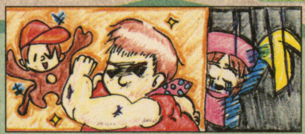
アップ
──顔(?)アップでアピールタ~イム!



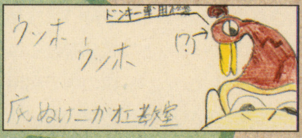
(岡山県/まさやんさん)オトコマエアピール! 鼻から口にかけてがチャームポイントなの(?)

次回作?
──次の『ドンキー』はこんなゲームに?

(岩手県/ブルーコスモスさん⑭)その目は女の子に嫌われちゃうぞ。典型的なエロ目だなぁ

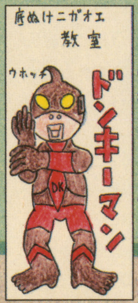


(北海道/万珠いっかさん⑬)次のドンキーコングは実写で登場だ! 近日発売中止予定!



(北海道/スライムさん⑬)ドンキー+ミニッシュキャップで『バンジョーとカズーイ』風味

(埼玉県/ミクニキューさん)ドンキーのピクロス。解いて出てくるドンキーフェイス!



(岩手県/ライクライクさん⑭)続編に『ドンキーマンタロウ』や『VS仮面ディディー』が…(ないです)

(鳥取県/魔校さん⑮)今日も~、運ぶ~、戦う~、叩く~、そして~、食べ~すぎ~るぅ~♪

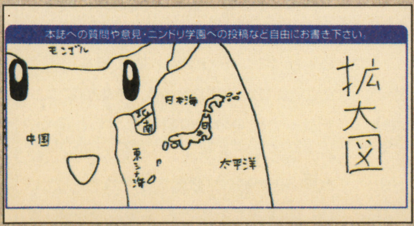
【次回のお題】
(Vol.119~120予定)
プレイヤーさんや村の住人さんならだれでもオッケーですよ~

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

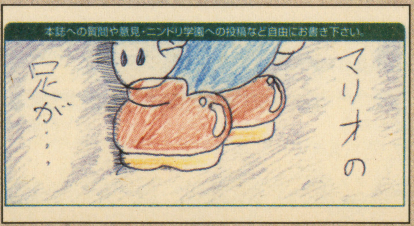
◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします! また、**希望者は採用したときに年齢を入れます。**年齢を公開してもOKな時は**年齢の近くに「年OK!」と書いてね。**

ARE YOU NINDRYA?!
毎号5名にカンバッチプレゼント!

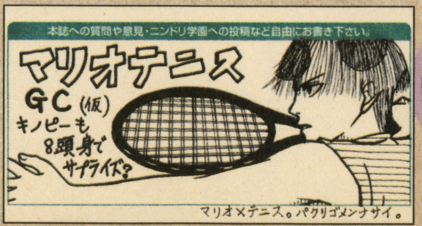
一発! 芸達者 躍



(千葉県/よっちゃんさん⑬)「地球はウルトラマンの星」という言葉があったが…。いつの間にカービィは地球を吸い込んだ!?



(新潟県/Akiさん⑭)昔、雑誌の広告とかであったのよ、「誰にもバレずに5cmアップ!」とか。んもー、シークレットね(笑)



(大阪府/ガユウさん)「マリテニの王子様」なんてタイトルなら絵柄こうかもね。うは、こっちのほうが売れちゃったりして

※あんちゅうひやく 人に知られぬようにひそかに策動すること。暗躍。
(大辞泉より)

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで

イラスト：原知範

第69講 ニンテンドーDSのワイヤレス通信の巻

よ、皆の衆元気か。しかし暑い。のうみそまで溶けそう。愛するペットのイモリたちが茹だりそうで心配です。して、今回はNDSの通信について詳しく見てみようと思います。

デス仙人とは？ 学園に出没する謎の老人(実は1031歳とのウワサあり)。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。世を忍ぶ仮の姿で、他の雑誌にも登場してます。

Q 質問デス(←ププッ)。ニンテンドーDSのワイヤレス通信は、ウェーブバードのように電波ですか？ それともGBAのワイヤレスアダプタのような赤外線ですか？

(福島県／ノリ)

「ププッ」じゃなくてじゃな。これは公式に発表されておるな。無線通信には、IEEE802.11および、独自の通信プロトコルを利用、とある。独自の通信プロトコルというのはどんなものかわからんが、通信の方法自体は、電波を使った無線LANじゃね。プロトコルというのは通信の際に使われる約束ごと。機器同士が通信するときの言語みたいなもんじゃろうか。IEEE802.11もプロトコルのひとつじゃ。これは無線LANの標準規格で、Wi-Fi(ワイファイ)という愛称的な呼び名もある。LANっちゅーのはローカルエリアネットワーク、企業や家庭内でパソコン同士を接続するのに、ごく一般的に使われている技術じゃな。

で、そのニンテンドーDSの無線LAN。最大16台が同時接続可能で、30メートル離れてても楽々通信できるそうじゃ。友達同士で通信するのはもちろん、電車の中で知らん人同士で乱入対戦したりといった使い方も想像できるな。が、もっと高度な楽しみ方もできそうじゃ。先に説明した通り、IEEE802.11は無線LANの標準規格。パソコンの無線LANと同様に扱えるので、これはゲームキューブのブロードバンドアダプタと同じ機能が最初から搭載されているようなもんじゃ。何にも買い足さなくてもインターネットに接続できるってわけじゃな。もっとも、家の中で利用するには無線LANの設備がないといかんし、普通のホームページなんかを見るにはそういうソフトが発売されないといかんのじゃけどもな。でも街中には「ホットスポット」という無線LANを使える場所が増えてきているので、そういうところにNDSを持っていけば、世界中の誰かとインターネットを通じて通信プレイすることもできるようになるかもしれん。ソフトのほうも、ユーザーの声次第では発売してくれそうな気もするな。タッチスクリーンもあることなので、ザウルスのような電子手帳的な展開もあるのではないかと想像したりしています。

Q GBAにオキシライド乾電池は使えますか？

(東京都／岸利透)

うむ、これまでの単三電池と互換性のあるものなので使って問題ないぞ。ただ、デジタルカメラやラジコンのフラッシュやモーターのように、大量の電力を食う機器で真価を発揮する電池だということじゃね。携帯ゲーム機は省電力設計じゃからして、安売りされてるアルカリ乾電池との実売価格の差を考えると、場合によってはちょっともったいないかもしれんね。

知らない人のために説明しておくかの。オキシライド乾電池は、この4月にパナソニックから発売された新しい乾電池で、名前は材料のオキシ水酸化ニッケルに由来。アルカリ電池登場から40年ぶりの新電池だそうです。従来のアルカリ乾電池の約1.5倍長持ちで、デジカメのように一気に電気を食う機器だと、寿命は2倍にまで延びるとのことじゃ。なんでかは今イチ不明です、ごめん。逆に時計やリモコンのようにほとんど電気を食わない機器にはあまり適さないそうじゃね。あと、豆電球には使わないようにとの注意書きがあります。パワーがありすぎて電球の寿命が縮んだり、高熱になって電球取り付け部分が溶けたりすることがあるそうじゃ。

デス仙人の 別れても好きな人(仮)

●友人がわがままな女性と付き合っていてとても疲れ切っています。僕は友人のいとこのねーちゃんと付き合ったほうがいいと言ってるのですが、倫理がどうのこうの言っています。どうすればいいですか。　(兵庫県／DSって独創)

疲れても付き合い続けられるってのは、ある意味うらやましいぞ。本人がそれでいいならいいんでないかのう？　付き合ってる本人たちにしかわからんこともあるしな。しかし、いとこのねーちゃんはさておき、彼女いない歴をスタートさせる選択肢がオススメな感じじゃ。いとこ同士は結婚もできるが、顔が似てたりしてあからさまに血縁を感じると微妙。

●フォックスを見ると胸がドキッとして照れくさいような恥ずかしいような気持ちになり、少しテンションが高くなってしまいます。一体なんでしょうか？

(群馬県／青いミニドラ)

恋っつーかなんちゅーか。あえて言えばそれが萌えじゃね、フォックス萌え。

●学びたいことが多すぎて困っています。どれかひとつに絞るべきでしょうか？

(兵庫県／屁ノ助)

学校の学部選びなら絞らないといかんが、生涯学習なんて言葉もあるくらいで、欲張りに何でも学べばええのではと思いますけども。極めたいものと、趣味レベルでいいものに分類して、力の入れ加減を変えるという手もあるじゃろう。

●仙人は好きなアイドルはいますか？

(神奈川県／ホセ)

おらんのー。あーかわいいね、って人はおるけど、それだけ。遠くのアイドルより近所のお姉ちゃんという主義で、芸能人に異性としての興味が持てないのじゃ。好きになるのは会話を重ねてから。

●もうすぐニンドリ歴1年になるのですが、新庄氏についての説明がなくて、話題が出るたびに話に入り込めず寂しい思いをしています。　(兵庫県／ROCK)

おお、そうか。去年のE3の時、取材でアメリカに渡ったかややんの代打として、わしが「ニンドリ学園」の大半を担当したことがあったのじゃよ。その時にニンドリーナ田中の定位置に登場したのが、あの爺さんこと新庄。1回限りの出番かと思いきや意外に読者に愛されてしまい、わしの仲魔キャラとして今に至る感じ。名前は読者のおハガキから拝借しました。

はみだしデス仙人

Q ゲームの音楽を録音して着メロにしたりするのは犯罪ですか？（東京都／そらのみ）

A 非営利的な個人使用の範疇なので問題ないぞ。でも、それを他の人に配ったりするとNGかも。

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

え〜、海外には本当に様々なニュースが流れているものです。信じるも信じないもアナタ次第…。

海外 あやしいニュース 真実の扉

Game or Nothing

トビラの番人
Ohbuchi Yutaka
大渕 豊

昔からクーラーが苦手なので、どんなに暑くても扇風機だけで過ごしています。慣れてしまえば意外と平気なんだけど、外出すると、屋外と屋内の気温差に参ってしまいます。皆さんも、環境のためにクーラーの設定温度は控えめに、省エネでいきましょう。

※ここは、主に海外で流れているウワサ話を検証するコーナーです。なので完全にウソな話題な場合もあります。「真実度」は、編集部の独断と偏見で決めた数値なので、間違えていることもあります。

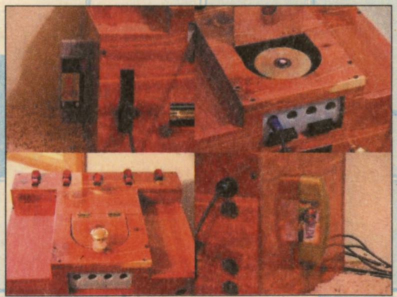
真実度 ???% 新しい『ゼルダ』はボイス付きで恋愛要素もある!

日本より遅れること10ヶ月余り、ようやく7月初旬に北米で『テイルズオブシンフォニア』が発売されました。なかなか好調のようで、手に入り難い、との声も聞こえます。気の早いファンはこれで『バテンカイトス』の発売にも弾みがつくのでは、と喜んでいます。ゲーム内容も好評なのですが、多くの人が不満を述べている点があります。それは吹き替え音声が中途半端、というのです。ムービーパートなど日本版で声が当てられている部分全てが吹き替えられているわけではない、ということですが、理由は定かではありません。時間、予算などローカリゼーションにまつわるあれこれは、いつも付きまとうもの。最近では海外版『4つの剣+』から「ナビトラッカーズ」がまるごと削除される、ということもありました。こちらもはっきりとした理由は明らかになっていませんが、吹き替えというハードルのためだといわれています。これまでにも多くのゲームで吹き替えが問題になってきました。海外では日本でいう「声優」という職業が確立していないために、適役を見つけにくく、いても継続的に声を担当してくれるかわからない。また日本側にも吹き替えの際の適切なディレクションを行える人がいない、といった理由のために、これまではゲームファンを満足させられる吹き替えの方が少ないくらいでした。しかしながら、ゲーム機の性能が上がり、表現力がアップすれば、リアルな表現を用いるようになると、声の存在感、演技力も無視できないものになります。『マリオ』のようなゲームではそれほど深い感情表現は要求されませんが、リアルに描写するタイプのゲームでは、フルボイス化は避けて通れない道のようです。そんな訳で、既に次の『ゼルダ』に向けて、英語のリンク役、ゼルダ役の声優を選定作業中、との噂。また感情と言えば、プロデューサー、青沼氏がスペイン語の任天堂公式雑誌「クラブニンテンドー」誌のインタビューで興味深い発言をしています。同誌の「リンクがゼルダとロマンティックな関係になる可能性は?」との質問に「(笑) いい質問ですね。ご存じの通り、今取り組んでいるのはティーンエイジのリンクです。ティーンエイジャーというのは多感なものです。ですから、リンクがお姫様に対する感情を見せる可能性もあるでしょう。実際のところ、どうなるかはわかりませんが」と答えています。ということは恋愛要素も出てくるのかも…。より一層表現力が上がったために、これまでと違ったリンクの姿が見られるかもしれませんね。

真実度 ???% 据え置き型の次世代機は全ハード対応に!

誰もが気になる次世代機、早くもイロイロと情報が出てきました。3社の中で最後発になると見られているSCEはPS3を今年度中に発表、来年5月のE3に出展、TGSでプレイヤブルの見通し、と発表。一方、最も早いであろうといわれているマイクロソフトは、Xbox2を来年の暮れに発売するとの観測もあり。任天堂はといえば、この2社の中間ぐらいだろうと見られています。いずれにせよ、来年のE3には各社の新機種が一斉に出揃う、という稀に見る賑やかなショウになりそう。各機種のスペックはもちろん未公表ですが、ちらほらと漏れ伝わってくる情報を見ると面白いことが分かります。まずはいずれのCPUにもIBMが関わっている点。独自CPUを開発中のSCEも、基本はIBMの技術を応用しています。また、Xbox2とGC2、どちらもATI製のグラフィックチップを採用するであろう点。つまり極めて似通った構成になることが予測されます。ここでとっておきのスクープをご紹介しましょう。こうした設計のおかげで皆の夢がついに現実になりそうです。右上の写真は私が入手することに成功した謎の複合機の写真。現行3機種とPCが一体となったものです。いずれのマシンも非常にパワフルであることから、こうしたオールインワン機が開発されているようです。また幅広い年齢層にアピールするために、木目調の機種も検討されているといいます。下の写真は、GCを基にしたプロトタイプで、旧作も遊びたい人のために、下位互換性にも留意。N64、ファミコンもプレイ可能です。これで安心して次世代機を買うことが出来ますね!

↑最新3機種に加えて、NES、Atari2600を搭載した全部入り



←幅広い層にアピールするため蛇皮、石造りなども計画しているんだとか。

海外売り上げ情報 Sales

『ナビトラ』なしでも『4剣+』がトップ!

『ゼルダ』の1位は当然として、2〜4位にはやっぱり強い映画物がランクイン。『スパイダーマン2』は全機種で200万本以上を出荷。既に映画の3作目のゲーム化も決定しています

—米国GCソフト売り上げTOP5 (2004/6月)—

順位	タイトル(日本語版名)	販売数
1	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures(ゼルダの伝説 4つの剣+)	155,067
2	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (ハリー・ポッターとアズカバンの囚人)	83,821
3	Shrek 2 (シュレック2)	71,924
4	Spider-Man 2(スパイダーマン2 THE GAME)	61,415
5	Pokemon Colosseum(ポケモンコロシアム)	46,997

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動 ニンドリランキング

※7月28日までに届いたアンケートを集計しているよ

今回のテーマ マッスルアンケートvol.116より

店頭試遊台と本誌(ニンドリ)について

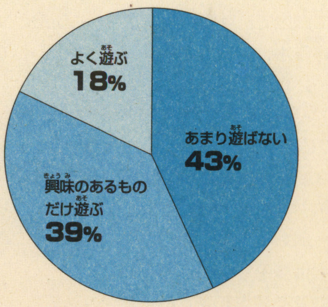
読者アンケートの回答をまとめて公開するニンドリランキング。今回は、月刊任天堂をはじめとした店頭に設置されている試遊台と、ニンドリ本誌について。

Q1 あなたは店頭の試遊台でゲームを遊びますか?

試遊台でよく遊ぶ人は意外に少ない

月刊任天堂をはじめとした体験試遊台。そんな試遊台を、みんなは実際にプレイしているのかどうかを聞いてみた結果がこちら。よく遊ぶと答えた人は意外に少なく、興味のあるタイトルだけを遊ぶと答えた人が多かった。知っているタイトルを目当てに試遊台で遊ぶ人が多いみたいだね。

↑最近は「ドンキーコング ジャングルビート」の体験ができたりと、月刊任天堂以外にも遊べる試遊台が増えたのだ。お店へ行こう!!

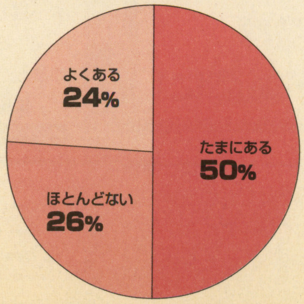


Q2 試遊台でプレイしたゲームを欲しくなった(買った)ことがありますか?

7割以上の人が買ったことがあるみたい

Q1で「試遊台で"遊ぶ"」と答えてくれた人たちに、そのソフトを実際に購入したことがあるのかを聞いたところ、7割以上の人たちが買ったことがあるという結果に。やっぱり、実際に遊んでみるとそのソフトの楽しさが伝わりやすいみたいだね。

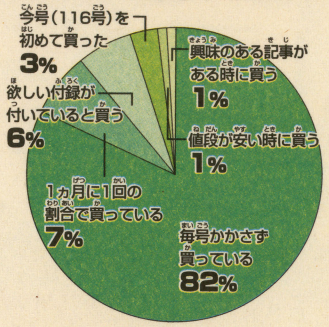
プレイして欲しくなったタイトル ベスト3		
1位	ピクミン2	130pt
2位	ドンキーコンガ	120pt
3位	マリオVS.ドンキーコング	110pt



Q3 どのくらいの割合で本誌(ニンドリ)を買っていますか?

毎号購入してくれている人が8割以上も!!

みんなが本誌(ニンドリ)をどのくらいの割合で購入してくれているのかを聞いてみたぞ。毎号欠かさず購入してくれている人たちが、8割以上もいてくれて嬉しいかぎり。ただし、対象がアンケートハガキを投稿してくれている人たちだけだったということが、こういった結果につながったのかも。これからも、みんなの応援に応えるべく、良い誌面作りを目指して頑張っていこうと思います。

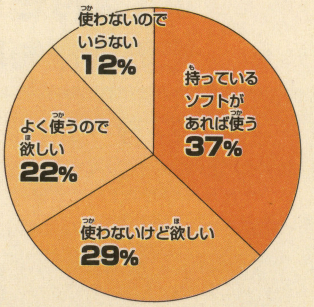


Q4 あなたは本誌付録のタイトルシールを使ったことがありますか?

「使うので毎号つけて欲しい」と希望する声が多い

付録として付くことがあるGC用のタイトルシール。このタイトルシールを読者のみんなが使用しているのかどうかを聞いてみたところ、「使っている」もしくは「欲しい」と答えた人たちが9割近くも。それ以外にも「コレクションしている」など毎号付録として欲しいと希望する声が多く見られた。

←GCのプラスチックケース部分にタイトルシールを貼れば、外箱がなくても中身がわかっちゃうのだ!!



タイトルシールに関するみんなの意見・感想

- 過去に発売したタイトルのシールも作ってほしいです(北海道/メグメグさん/32歳)
- 貼り終わると顔がニヤけてきます(京都府/スライサーさん/17歳)
- 本棚の中に入れてあるので便利です(岐阜県/高橋ヒロミさん/11歳)
- 自分でタイトルを書き込める、何も書いてないシールがもっと欲しい(大阪府/ガンダム作れ!!さん)
- タイトルシールだけでもいいので毎号つけてください(東京都/リュウさん/17歳)
- 面倒だとは思うんですが、全てのGCソフト用に作ってもらえないでしょうか。自分で書いたものが多いんです(北海道/快人HBさん/14歳)
- タイトルシールを貼る瞬間が好きなので、これからもドンドン付録にしてください!!(奈良県/ミルラッキーさん/14歳)
- シールを付けないでいいので、値段を下げてほしい(大阪府/ワラさん/14歳)
- タイトルシールの空白部分にイラストが描いてあればいいな(大阪府/お盆に会おうねさん)
- タイトルシールが貼ってあると、友達と違っていい感じです(和歌山県/炎龍さん/14歳)
- いつか使おうと思いつつ、なぜか大切にとってあるんです。使う日はくるのでしょうか?(山口県/ハルちさん/23歳)

編集部から
GC用のタイトルシールはこれからも付けていく予定です。『ペーパーマリオRPG』のシールも欲しいし。さまざまなタイトルのシールが付けられるよう、検討していますのでお楽しみにね。

©2004 Nintendo

夏休み10大ソフト 攻略総仕上げ!

たいへんよくできました

この夏発売されたGC・GBAのRPG、シミュレーションゲームを10本一気に攻略！　ゲームが先に進めなくて宿題が手につかない人は、このページを読んで問題を解決してほしい。31ページの大ボリュームでお届けするぞ！

アルテアの町での打倒！ ラミアクィーン戦
ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス P50～

バトルに役立つコツとストーリーは第2章最後まで
シャイニング・フォース 黒き竜の復活 P56～

大聖堂内部をマップつきで攻略
続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ P60～

バトルのコツと第3話までのポイント攻略
ロックマンX コマンドミッション P64～

オペレーションバトルの戦いかたを伝授
ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション P68～

ステージ1のロブどうくつまで
伝説のスタフィー3 P70～

ウルトラマンに頼らない戦いかたがわかる!?
ウルトラ警備隊 モンスターアタック P74～

ストーリー＆組み手道場を勝ち抜くコツ
ナルトRPG ～受けつがれし火の意志～ P76～

レジェンズとの接しかたとステージダイジェスト
レジェンズ 甦る試練の島 P78～

6種類のレアモンスターの入手法
モンスター サマナー P80～

ハミダシニンドリ 倒した敵の情報が見られるモンスター図鑑。ここでは敵の能力のほか、落とすアイテムも見られる。意外な敵から強力なアイテムが入手できることもあるので、たまにはチェックしよう。

徹底攻略

GBA ●スクウェア・エニックス ●発売中 ●6090円（込） ●1人用

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス

『FFⅠ』と『FFⅡ』のカップリングとなる本作。今回は『FFⅠ』の攻略はちょっとお休みして、『FFⅡ』の攻略第2弾をお届けしていくぞ。

FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーⅡ

カシュオーン城での太陽の炎の入手以降 アルテアの町でのラミアクィーン戦までをガイド

今回の攻略は、前回の続きとなるカシュオーン城で太陽の炎を入手するところからスタート！ …と、その前にここでは前回の攻略のおさらいをしておこう。まだ、クリアしていない人は右にあるフローチャートと、以下のボス攻略を参考にして序盤の冒険を進めていくといいだろう。

↑飛び去った大戦艦ともようやく決着がつくぞ

カシュオーン城までのボス戦をチェック

セミテの滝の洞窟　サージェント　HP 420　ギル 150〜300

攻撃力が高く、序盤では攻撃を受けると一撃で瀕死の状態になる可能性もある。プロテスやブリンクなどの防御魔法を忘れずに使おう。その上で、高レベルのケアルが使えるミンウを回復に専念させておくといいだろう。

↑ミンウに回復させつつ、ほかの3人で攻撃しよう

雪原の洞窟　アダマンタイマイ　HP 675　ギル 300〜750

防御力が非常に高く、この時点では武器での攻撃はほとんど効果がないだろう。しかし、冷気に弱いという弱点をもつのでブリザドの魔法が有効だ。また、南極の風のアイテムを使えば、ほぼ一発で倒すこともできるぞ。

↑全員にブリザドの魔法を覚えさせておけばラクだ

雪原の洞窟　ボーゲン　HP 240　ギル 600

女神のベルを入手後に登場するボス。頻繁にポーションを使って自分のHPを回復させる特徴をもつほかは、HPも攻撃力もともに低い。攻撃を繰り返していれば、特に苦戦することなく倒せてしまうだろう。

↑HPに注意しつつ、ひたすら攻撃を続ければOK

カシュオーン城　レッドソウル　HP 540　ギル 18〜150

高レベルの攻撃魔法で攻撃してくるボス。こちらの魔法攻撃は効果がない上に吸収されてしまい、敵のHPを回復させてしまう。そのため、魔法はケアルなどを使う程度にして、HPに注意しつつひたすら武器で攻撃しよう。

↑高レベルの魔法で全体攻撃をしてくるぞ

スタートからカシュオーン城までの流れ

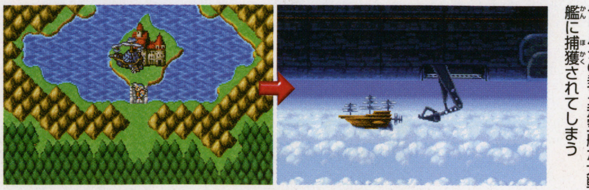
アルテアの町	のばらを覚えて情報を集め、装備を整える
フィンの町	パブのマスターにのばらを尋ね、スコットと話す
アルテアの町	ヒルダにリングを見せ、ミンウとともにミスリルを探しに行く
パルムの町	連絡船に乗ってポフトの町へ
ポフトの町	北上してサラマンドの町をめざす
サラマンドの町	ヨーゼフに会ってセミテの滝の洞窟の話を聞く
セミテの滝の洞窟	捕らえられた人々を救い最下層でミスリルを入手
サラマンドの町	ヨーゼフに会って話を聞く
アルテアの町	ヒルダ、トブールの順にミスリルを見せる。大戦艦破壊の命を受ける
バフスクの町	反乱軍のスパイに会い、バフスクの洞窟の場所を聞く
バフスクの洞窟	洞窟を抜け大戦艦へ。帰り道で通行証を入手
ポフトの町	シドに大戦艦のことを尋ね、太陽の炎を覚える
アルテアの町	ヒルダ、フィン王と話し、女神のベルのことを聞く
サラマンドの町	ヨーゼフを仲間にして雪上船を取りに向かう
セミテの滝の洞窟	隠し通路の先の部屋で雪上船を入手
雪原の洞窟	最下層で女神のベルを入手する
アルテアの町	ヒルダと話し、カシュオーン城へ
カシュオーン城	ゴードンとともにエギルのたいまつを入手後、太陽の炎を入手

©1987,1988,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

カシュオーン城～大戦艦 捕えられたヒルダを追って大戦艦へ急げ

カシュオーン城 太陽の炎を入手後アルテアの町へ戻る

エギルのたいまつを使って太陽の炎を入手したら城の外へ。すると、フリオニールたちを迎えにきた、ヒルダの乗る飛空艇が大戦艦に捕まるデモが流れるぞ。ヒルダを救うための情報を入手するべく一旦アルテアの町へ戻ろう。



➡城を出て橋にさしかかると飛空艇と大戦艦の姿が…

⬅ヒルダの乗る飛空艇が大戦艦に捕獲されてしまう

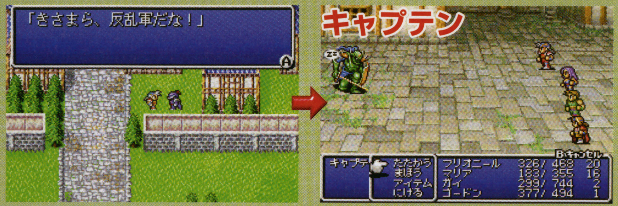
帰り道はチョコボに乗って帰ろう

カシュオーン城から帰るときは、城の南にあるチョコボの森にいるチョコボに乗ると便利。森の中でチョコボを見つけるとチョコボに乗ることができるぞ。ちなみに、チョコボに乗っている間は敵に出会わないのだ。

⬆➡チョコボの森でチョコボを捕まえてアルテアの町へと戻ると楽だ

敵の落とすお宝アイテムでパーティを強化

この後で向かうことになる大戦艦は、強力な敵も多く出現する難易度の高いダンジョンだ。そこで、大戦艦に向かう前には、下に紹介している敵と積極的に戦って、これらの敵の落とす貴重なアイテムを入手して、パーティを強化しておくようにしよう。どの敵も強敵なので、アイテムを入手できるだけでなく、キャラも成長させられて一石二鳥だぞ。



⬆フィンの町のキャプテンは、話すと戦闘になる。強敵だが今なら勝てるハズ！

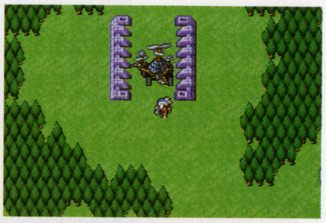
⬆魔法をメインに戦おう。倒すと炎の弓を始めとする強力なアイテムが手に入る

⬆オーガメイジは大戦艦の近くのフィールドで出現。各種魔法の本が手に入るぞ

⬆マジシャンからは貴重なバーサクの本などが手に入る。絶対に入手したい

大戦艦 通行証を使って内部に侵入

ヒルダを飛空艇ごと連れ去った大戦艦は、フィンの北西に停泊している。飛空艇の中に入ったら入口をふさいでいる帝国兵に通行証を見せよう。すると、以後は自由に出入りできるようになるぞ。ここで必要になる通行証は、パフスクの町にあるパフスクの洞窟内の小部屋で手に入る。持っていなければ忘れずに入手しておこう。



⬆フィンから北西に向かってずっと歩けば大戦艦に着く。遠いのでコテージも準備しよう

⬅⬆大戦艦に入るには通行証が必要。通行証はパフスクの洞窟で手に入る

牢に捕われているヒルダを救え

大戦艦の中に入ったらまずはヒルダたちを救い出そう。1階の右上にあるトビラから地下へ向かえば、ヒルダの捕えられている牢屋へと行くことができるぞ。ヒルダを救い出したら、大戦艦を破壊すべく、エンジン室を探してほかの階段からさらに内部へと向かっていこう。

⬆➡地下の牢屋に捕われているヒルダとシドを救出！ その後はシドの言葉に従って大戦艦のエンジン室を探そう

太陽の炎で大戦艦を破壊しよう

大戦艦の内部を進んでいくと最深部にエンジン室がある。ここで、太陽の炎を使うことで、大戦艦を破壊することができるのだ。ちなみに、いたるところにいるキャプテンは倒してもあまり意味はない。無視するのが無難だ。

⬅宝箱の中のアイテムも忘れずに回収していこう

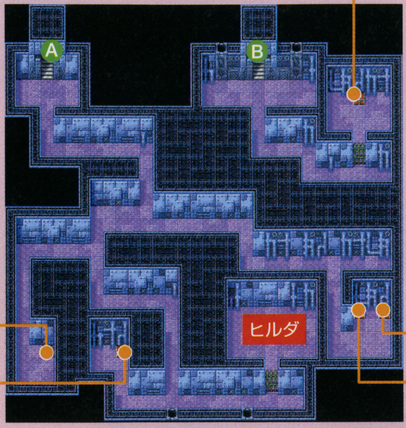
⬅⬆道をふさぐキャプテンは倒しても消えるわけではない。無視して違う通路を選んで進み、エンジンのある部屋へと進んでいこう

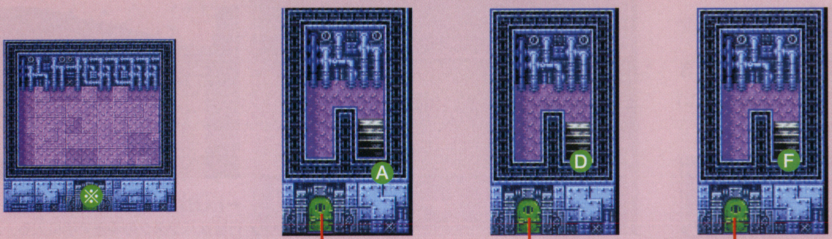
ハミダシニンドリ
前回も紹介したが、お金がないときは神経衰弱のミニゲームに挑戦してみよう。このミニゲームは雪上船に乗った状態でAボタンを押しながらBボタンを22回押すと遊べるぞ。

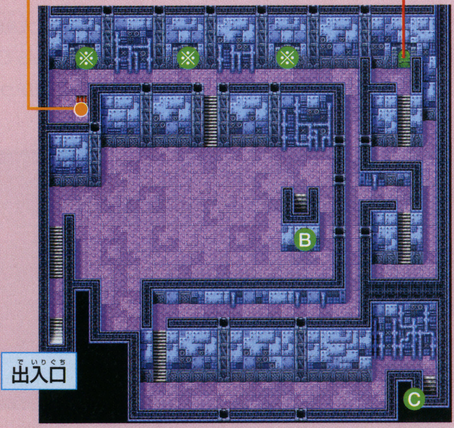
ハミダシニンドリ

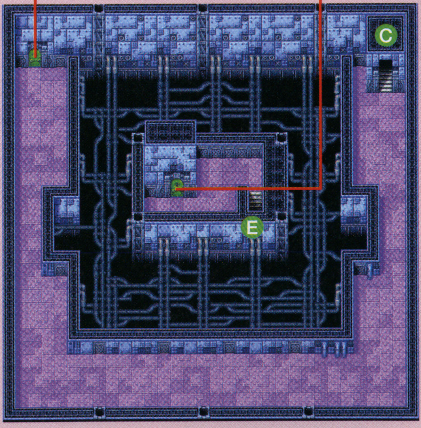
レイラが仲間になると、自由に船を使えるようになりさまざまな場所に行けるようになる。そこで、ディストに向かう前にミシディアの町に向かって、先に強力な装備や魔法を入手し↗

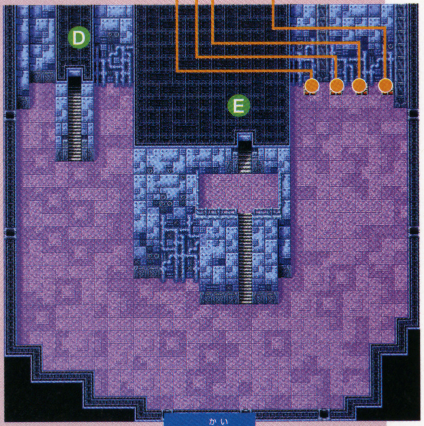
大戦艦

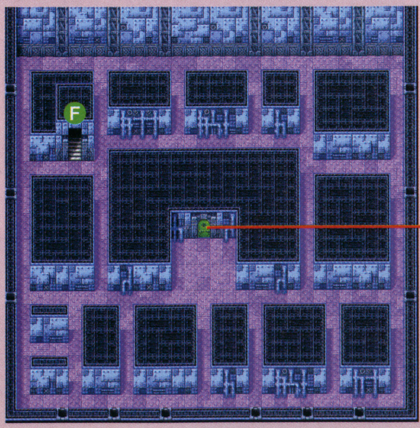


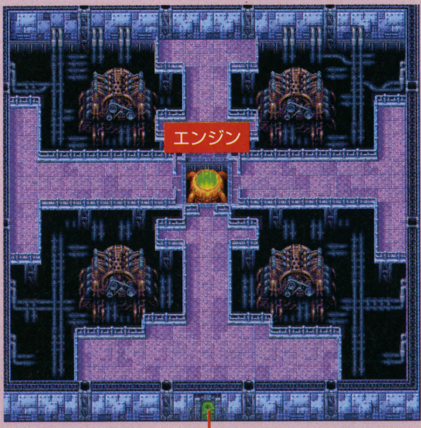






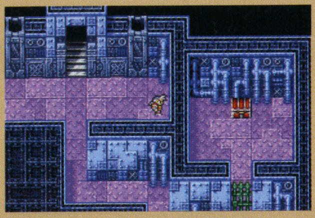






眠りの剣は隠し通路を通り抜けて入手

2階にある眠りの剣の入った宝箱は、部屋の正面にある鉄格子が開かないため、一見すると中身を回収できないように思える。しかし、実は宝箱の左にある壁が通り抜けられ、ここから部屋の中に入れるのだ。便利な武器なので必ず入手しよう。



←キャラの正面に見えるカベが通り抜けられるカベなのだ

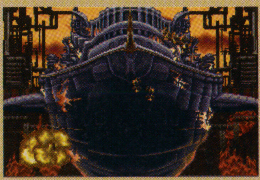
宝箱を守るヒルギガースに注意

4階にあるアイスシールドが入っている宝箱にはヒルギガースなどの敵が潜んでいる。宝箱を開ける前にはHPやMPを十分回復させておこう。

←とにかく強いヒルギガース。眠りの剣や古代の剣の追加効果に期待しよう

大戦艦を破壊する前に…

大戦艦を破壊すると宝箱の中身の回収は不可能になってしまう。破壊する前に忘れずに宝箱を回収しておこう。



←エンジンに太陽の炎を使うと大戦艦を壊せる

注：ダンジョンマップ中のA〜Jまでのアルファベットは、マップのつながりを示しています。Aに入るともう1つのAに移動します。
ダンジョン内の※印のついたトビラは、各ダンジョンのトビラに※印のついた小部屋へと通じていることを示します。この※印のついたトビラの先は、同じ場所へ繋がっているわけではありませんが、部屋の中には何もなく、また、部屋の形状も同じであるため、本マップでは一括して表示しています。

アルテアの町〜パルマの町〜ディスト城

竜騎士の生き残りを探してディスト城へ

アルテアの町　ヒルダを助け出しアルテアの町に戻る

大戦艦の破壊に成功したらアルテアの町の反乱軍のアジトへと戻ろう。アジトでフィン王と話をすると、ディストで竜騎士の生き残りを探すように命じられ、ゴードンとはここで別れることになる。ゴードンと別れた後は、アジト内にいるゴードンと話をして「竜騎士」と「飛竜」の言葉を忘れずに覚えておこう。

↑フィン王の最期の命に従い、ディストをめざして進んでいくことになるぞ

↑ゴードンと話して「竜騎士」を覚え、それを尋ねると「飛竜」を覚えられるのだ

パルマの町　ディスト行きの船を探そう

フィン王の命に従いディストへ向かう船を探して、パルマの町へ。船乗りたちに話してもディスト行きを断られるが、町の入口にいる女性は、ディストへ連れて行ってくれると言う。準備を整えたら、彼女の船に乗り込もう。

↑船乗りに話しかけてもディストへは行けない。町の入口にいる女性（レイラ）に話しかけるのだ

海賊船　海賊をこらしめるとレイラが仲間に

パルマの港からレイラの船に乗り込むとディストへと向かう。その途中で女性たちが海賊だという正体を現し、襲いかかってくるので撃退しよう。すると、心を入れかえたレイラが仲間になり、船も自由に使えるようになる。

←海の上でその正体を現し、襲いかかってくる

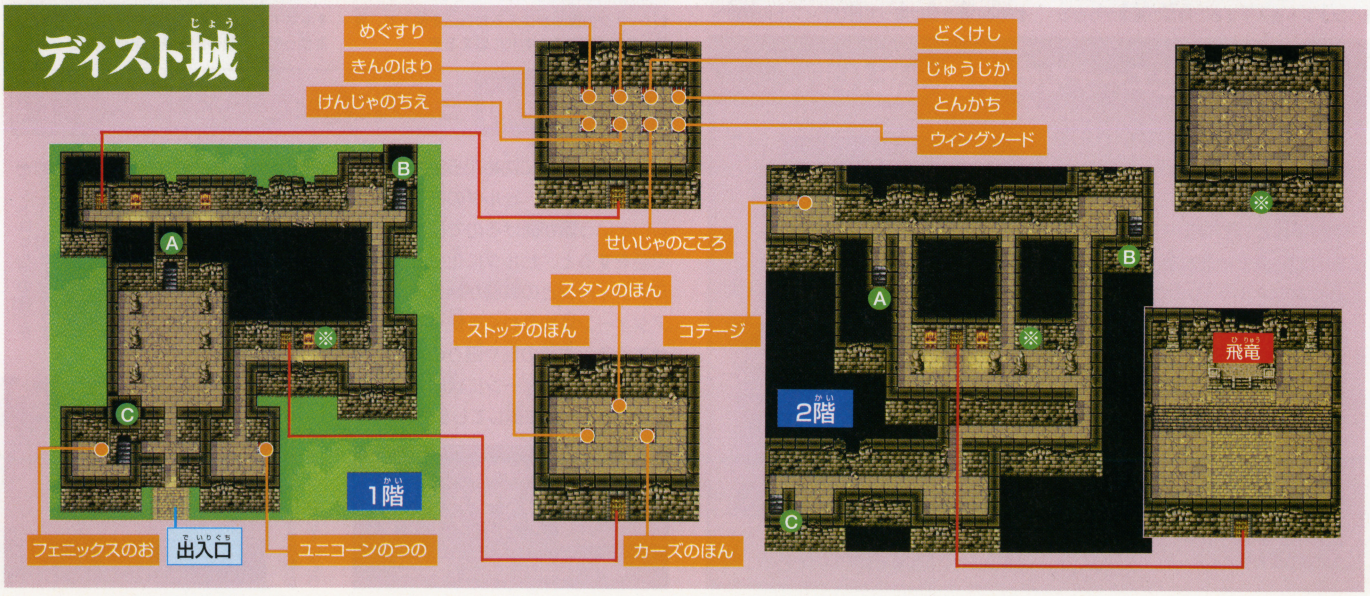
←↑海賊たちは弱いので楽に勝てる。なお、海賊たちを撃退すると、レイラが仲間に加わり、彼らの船を自由に使えるようになる

ディスト城　城内の親子と話して情報を入手

船が自由に使えるようになったら、バフスクの町の海を挟んで東にあるディスト城をめざそう。ディスト城には親子のほかにも飛竜がいるが、飛竜と話すには竜騎士の持っていたペンダントが必要となるようだ。そこで、ペンダントを入手するために、城の北にあるディストの洞窟へ向かおう。

↑現時点では飛竜とは話せない。飛竜の部屋の前にいる親子と話して情報を入手しよう

ディスト城



ハミダシニンドリ
↙ておくのも一つの手だ。ミシディアの町はアルテアの町の南西の方角にあるので、前号の付録の地図も参考にして探してみて欲しい。

ディストの洞窟～ディスト城～アルテアの町

飛竜復活の準備を済ませてアルテアの町へ戻ろう

ディストの洞窟 竜騎士の持っていたペンダントを探せ

ディストの洞窟へは2回来ることになり、1回目の探索では飛竜と話せるようになるペンダントの入手が目的となる。ペンダントは地下2階にある竜騎士のなきがらを調べると入手できる。無事にペンダントを入手することができたら、一旦洞窟を出てディスト城へと戻るのだ。

↑ディストの洞窟はディスト城のすぐ近くだ

↑→地下2階にある竜騎士のなきがらを調べよう。すると、ペンダントを入手できるのだ

ディスト城 ペンダントを使って飛竜と話そう

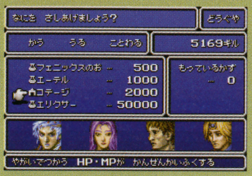
ペンダントを入手したらディスト城の飛竜の下へ。ペンダントを入手したことで飛竜の言葉がわかるようになっているので、飛竜と話して「飛竜」について尋ねてみよう。すると「飛竜の卵」をディストの洞窟の最下層にある命の泉に沈めて欲しいと頼まれるので、再びディストの洞窟へと向かうのだ。

↑ペンダントを入手すると飛竜の言葉がわかる

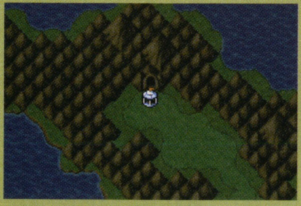
↑飛竜の卵を受け取って再びディストの洞窟へ

コテージとエーテルの準備を忘れずに

ディストには宿屋がなく、HPやMPの回復手段がない。そのため、ディストに向かう前には道具屋で、回復手段としてコテージやエーテルなどの回復アイテムを多めに買っておくようにするといいだろう。



←コテージやエーテルは少し値段が高い



↑コテージはフィールドで使える。宿屋代わりになる便利なアイテムだ

↑エーテルはMPを回復できる。魔法メインで戦うキャラがいる場合は欠かせないぞ

ディストの洞窟 飛竜の卵を地下の泉に沈めよう

ディスト城の飛竜から飛竜の卵を託されたら、再びディストの洞窟へ。今度は洞窟の最下層となる、地下5階にある命の泉をめざして進んでいくことになる。ダンジョン内では強力な敵が出現することも多く、泉の前にはボスもいるため、回復魔法やアイテムなどをきちんと準備してから向かおう。

↑洞窟内で出現するグリーンソウルは、なぜかケアルでこちらを回復してくれるのだ

↑地下3階の橋は、渡ろうとすると崩れて下の階に落ちてしまうので、注意しよう

卵を狙うキマイラを倒せ

泉の前にいるキマイラはHPが高く、炎による攻撃も使ってくる強敵。特に弱点を持たないので、こまめにHPを回復しながら通常攻撃を行う戦法でいこう。なお、そのときは古代の剣や眠りの剣で攻撃して、追加効果による状態異常を起こさせると有利に戦えるぞ。

BOSS キマイラ
HP／700 ギル／450～900

←地下5階の命の泉につながっているトビラは、右から2番目のトビラだ

↑バーサクの魔法が使えるなら必ず使って、攻撃力を高めておくと有利に戦えるぞ

↑キマイラを倒したら、命の泉の前で飛竜の卵を使って、飛竜の卵を泉に沈めるのだ

アルテアの町 ヒルダに化けたラミアクィーンを倒せ

飛竜の卵を泉に沈めたらアルテアに戻ろう。すると、ヒルダの様子がおかしいという話が聞けるので彼女の部屋で話をすると、ヒルダに化けていたラミアクィーンとの戦闘が始まる。ラミアクィーンはゆうわくを使って混乱させてくる。古代の剣や眠りの剣での攻撃で、ラミアクィーンに状態異常を起こさせて、一気に倒してしまおう。

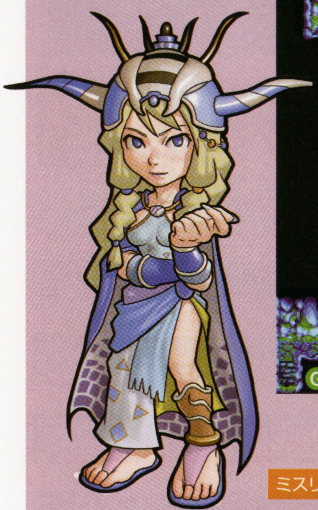
←アジトはヒルダの様子が変だという話でもちきりだ

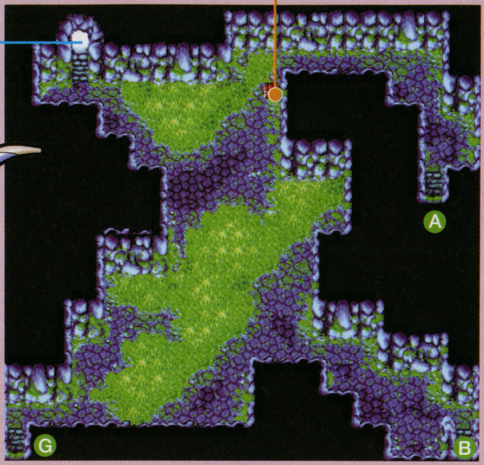
BOSS ラミアクィーン
HP／1290 ギル／15000

←魔法よりも武器による攻撃が有効。ひたすら攻撃していこう

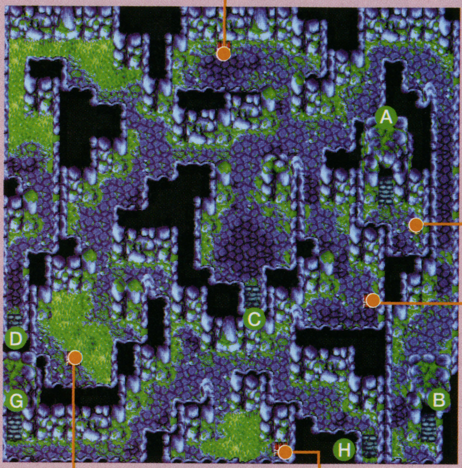
ハミダシニンドリ
今回の攻略範囲の最後に戦うことになる、ヒルダに化けたラミアクィーン。この敵はリボンや守りの指輪、ダイヤの胸あてなどの強力な装備などを落とすことがある。特に、ほとんど↗

ディストの洞窟

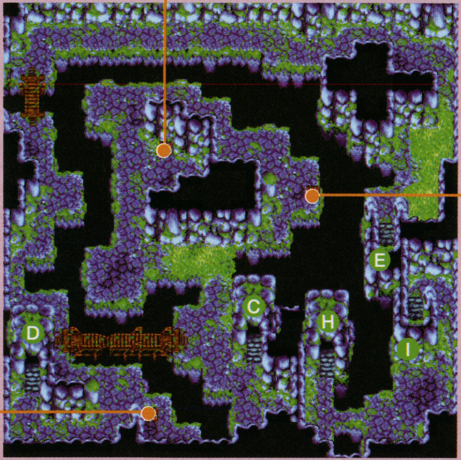




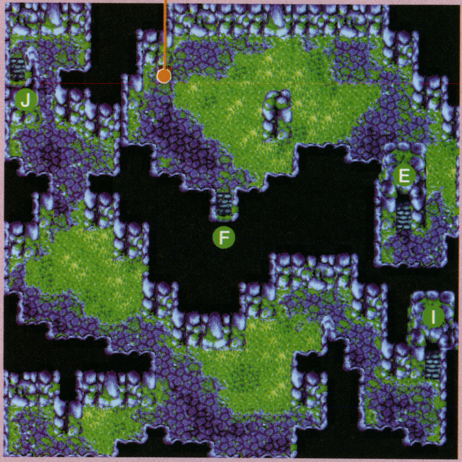
地下1階



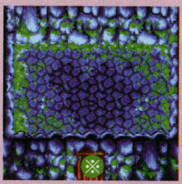
地下2階

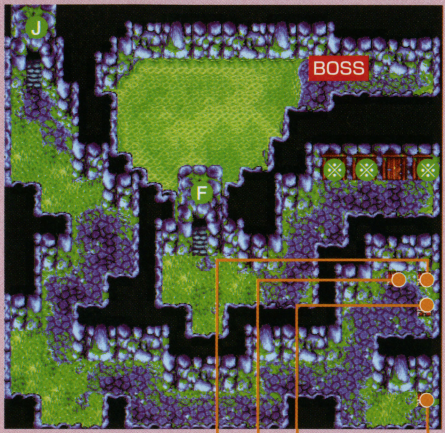


地下3階



地下4階





地下5階

セーブ&ロードでキマイラ戦が有利に

地下5階のキマイラ戦での、キマイラの出現数はランダムで最大4匹まで出現する。どうしてもボス戦で苦労するようなら、ボス戦の直前で一旦セーブして、キマイラの出現数が1匹になるまでロードを繰り返すという方法もあるぞ。

↑→キマイラの出現数はランダムで変化。どうしても苦戦するならセーブ&ロード技を使おう

ハミダシニンドリ

↙の状態異常をほぼ確実に防ぐことのできるリボンは、ぜひ入手したいアイテム。余裕があればボス戦前にセーブして、ラミアクイーンがアイテムを落とすまで、何度も挑戦しよう。

徹底攻略

GBA ●セガ ●発売中 ●5040円（込） ●1人用

シャイニング・フォース 黒き竜の復活

バトルに役立つコツに加え、ナーシャ編をふくめた第2章の最後のバトルまでを攻略していくぞ。

ハミダシニンドリ
仲間は敵に倒されても教会で復活させることが出来るが、主人公は倒された時点でゲームオーバー。敵をひきつけることも考えると、やはり優先的にレベルを上げたほうがいい。

旅立ちから第2章までの9つのバトルを攻略

町やフィールドを歩いて情報を集め、ストーリーが進むとバトルに入るのが基本的な流れ。町から出たときなど、前触れなしでいきなりバトルになることもあるが、開始前のメニューから「せんとうりだつ」を選べば、町の中に戻れる。また、バトルの前にはそれぞれの町にある本陣で、準備を整えておくのも忘れないようにしよう。軍師の助言も必ずチェックするのだ。

基礎知識 移動、攻撃に役立つテクニック

実際のバトルの攻略に入る前に、ここで基本的なコツを紹介しよう。どれも役に立つものばかりなので、しっかりと覚えておいてほしい。

ちなみに、1ターン内で行動順が回ってくるのは敵味方関係なく、すばやさの数値が高いキャラ順になる。行動順はいつでも確認できるので、敵の行動するタイミングを調べてから戦うようにしよう。

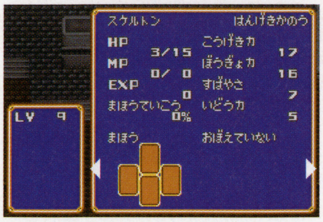
主人公に敵をひきつけて戦おう

敵はこちらのキャラの中でも主人公を優先的に狙ってくる。敵の攻撃範囲内に主人公と別の味方キャラがいると、多くの場合に主人公が狙われるのだ。このことを利用すれば、主人公で敵の動きをコントロールできるぞ。ただ、それだけ敵の攻撃を受けるので主人公のレベル上げも忘れずに。

↑主人公を先頭に進軍するのも手だ

「こうげき力」ー「ぼうぎょ力」がそのままダメージ

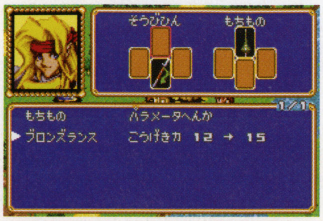
ダメージは基本的に、攻撃する側の「こうげき力」から攻撃を受ける側の「ぼうぎょ力」を引いた数値になっている。ただこれは絶対ではなく、地形効果やランダムで若干の変動はあるぞ。それでも、ダメージのおおよそはわかるので、攻撃する前にお互いの能力を確認するのを忘れないように。



↑敵を1度攻撃すればステータスが見られる

1ターンで武器を持ち変えて攻撃できる

戦闘中でもアイテムの持ち替えが出来るが、装備の変更後も攻撃することが出来る。例えば、騎士は序盤から攻撃力は低めだが間接攻撃可能なスピアと、そこそこの攻撃力があるブロンズランスが手に入る。敵や移動範囲に合わせて武器を使い分ければ、便利な戦力として活躍できるぞ。



↑間接武器のスピアなら反撃も受けない

第1章～2章 進行チャート

カーディアナ城	王の間で王様と話したあとに町を出ると古の門へ。バトル1の開始前に離脱して山小屋へ行くとゴングが仲間になる。	
バトル1	古の門の戦い	▶P57
バトル2	ガーディアナ帰還	▶P57
ガーディアナ城	王の間でメイ、酒場でゴートが仲間になる。城の左上の宝物庫にある宝箱も忘れないように取っておこう。	
バトル3	アルタローンへ	▶P57
アルタローン城下町	店の中にいる商人に話すと、アルタローン王に会えるようになる。町の宝箱は荷車をぶつけて女性に話すと取れるぞ。	
バトル4	アルタローン市街戦	▶P58
アルタローン城	アルタローン王に話したあと、左下に見えるレリーフの前でAボタンを押して進もう。第1章はここで終わりだ。	
ルーンファウスト城	第1章と第2章の幕間にあるエピソード。これまでとは違って、もう1人の主人公ナーシャの視点から見たストーリーだ。	
バトル5	ナーシャ逃亡戦	▶P58
リンドリンドの町	視点は主人公に戻って第2章の開始。リンドリンドの議長に話して町の外に出るとバトルが始まる。	
バトル6	マナリナを目指して	▶P58
マナリナ王国	町に入るとアンリが仲間になる。バトル7クリア後なら、洗濯をしている騎士アーサーも仲間になるぞ。	
バトル7	暗黒洞窟	▶P59
リンドリンドの町	議長の頼みを引き受けるとサーカステントに入れるようになる。中に入るとバトルなので、しっかり準備を整えよう。	
バトル8	サーカステント遭遇戦	▶P59
シェード教会	神父に話すと奥に進めるようになる。奥のバルバロイに話しかけると第2章最後のバトル9が始まるぞ。	
バトル9	シェード教会の罠	▶P59

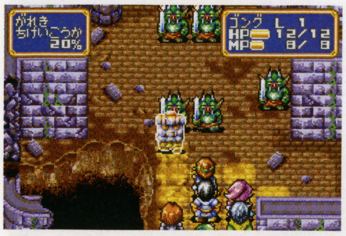
©SEGA,2004 キャラクターイラスト：玉木美孝

バトル1 古の門の戦い

勝利条件 ルーンナイト撃破
勝利ボーナス 8ターン以内クリアで「きんか」250枚

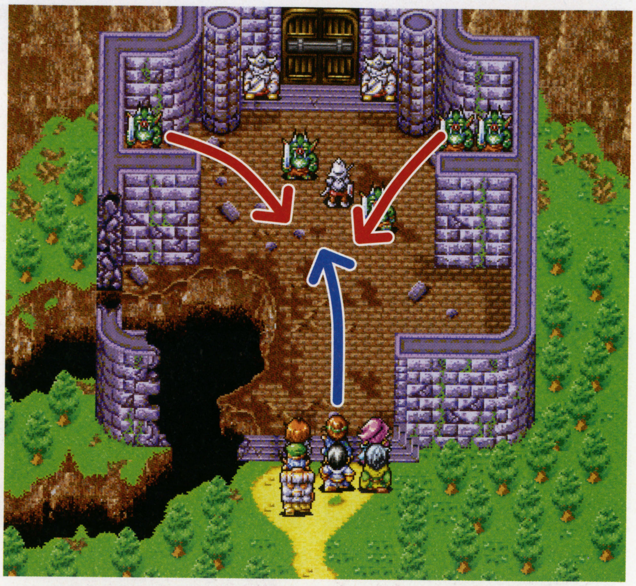
近づいてくるゴブリンを倒して進め

戦闘を始める前に「せんとうりだつ」を選ぼう。するとフィールドマップに戻るので、すぐ隣にある山小屋に入る。中にいるゴングに話すと仲間に出来るぞ。敵には少し前に進むゴブリンと、奥の扉の前に固まる敵にわかれる。まずは進んでくるゴブリンを撃破してから、奥のルーンナイトを倒そう。



↑進んでくるゴブリンはここで止まる。攻撃力も低いので、スピード重視で倒してしまおう。

↑奥のドワーフは、ある程度近づくと移動して攻撃してくる。あわてずに1体ずつ倒せ



バトル2 ガーディアナ帰還

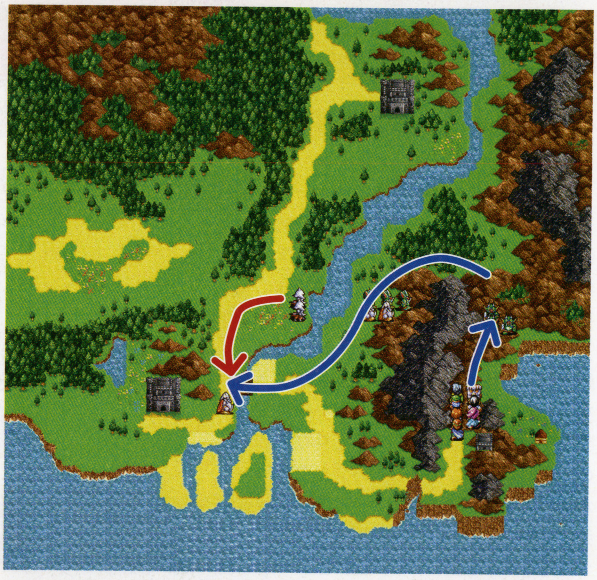
勝利条件 敵を全滅orガーディアナに到達
勝利ボーナス 12ターン以内クリアで「デミマンバスター」

味方を渋滞させないようにしよう

バトル1と比べるとマップがかなり広くなるが、実際に戦闘になるのは南半分。敵の強さもそれほど変わらない。ただ、注意しなくてはいけないのが味方キャラの渋滞だ。進軍ルートが限られているうえに狭いので、適当に移動させていると渋滞してしまい、攻撃させたいキャラが前に出られない、ということになりやすい。行動順を確認して、敵のHPを削るキャラ、トドメを刺すキャラと役割を考えながら進むようにしよう。ガーディアナ近くの橋に行くと上にいるルーンナイトが動き出すので注意。

←前線に出したい主人公やラグは行動順が遅いのが悩み

←橋付近では上のルーンナイトに備えながら戦おう



バトル3 アルタローンへ

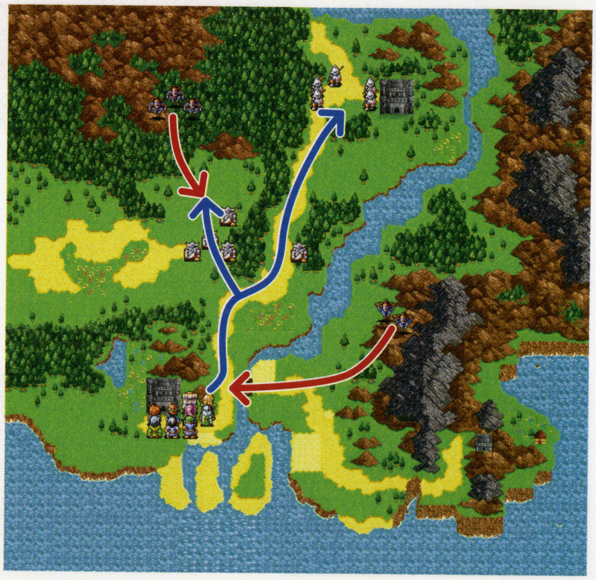
勝利条件 敵を全滅orアルタローンに到達
勝利ボーナス 10ターン以内クリアで「きんか」400枚

オオコウモリは飛び道具で倒せ

戦闘マップ自体はバトル2と同じだが、今回は北端のアルタローンが目的地。初登場のオオコウモリは、飛行タイプで移動力と回避率が高く、攻撃されるとまれに眠らされてしまう厄介な敵だ。ハンスの弓や騎士たちのスピアならヒットしやすい。魔法も有効なので、範囲内にいるなら積極的に当ててやろう。右にいるオオコウモリは1ターン目からこちらに向かって進んでくる。城の近くの橋で待ち構えて倒そう。ドワーフたちがいる辺りまで北上すると、左上のオオコウモリも動き出すぞ。

←この辺りで間接攻撃キャラを中心に迎撃しよう

←ここまできたら、全員で囲んで一斉攻撃しよう



※青の矢印はオススメ進軍ルート、赤の矢印は敵の進軍ルートを示す。

ハミダシニンドリ
バトル1や2で「せんとうりだつ」するとフィールドマップを歩けるようになり、いきなりアルタローンへ行くこともできる…が、この時点では追い返されるだけなのだ。

ハミダシニンドリ

バトル5には勝利ボーナスが設定されていない。どれだけ時間をかけてもペナルティは無いので、ナーシャをゆっくり育てるのがオススメだ。

バトル4 アルタローン市街戦

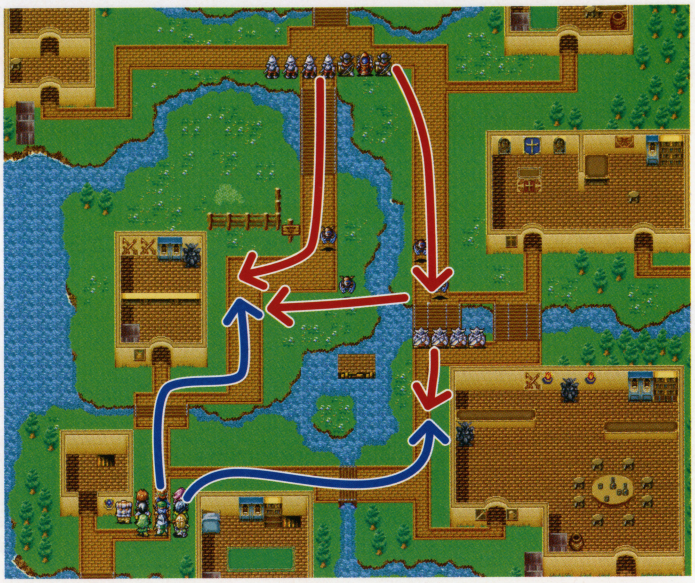
勝利条件 敵を全滅
勝利ボーナス 12ターン以内クリアで「イナズマ」

部隊を分けて勝利ボーナスを狙え

町の中を流れる川によって、ルートが2つに分かれているので、味方も二手に分けて進むようにしよう。主人公を含む主力は上のルートを通り、残った騎士や戦士で右のルートを進もう。主人公がある程度進むと、右側にいるオオコウモリも川を渡ってくる。オオコウモリに眠らされると敵の集中攻撃を受けてしまうので、間接攻撃で素早く倒そう。

⬆先頭に出す主人公にめざめのゆびわを装備させておくと、眠らなくなるのでオススメだ

⬆上ルートに比べると右ルートは敵が少なめ。ただ、敵スナイパーの間接攻撃には注意しよう



バトル5 ナーシャ逃亡戦

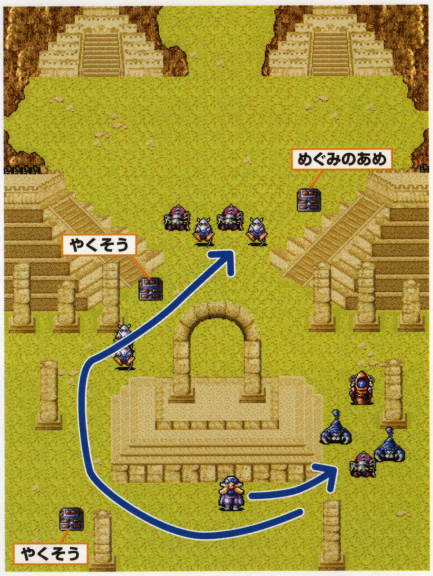
勝利条件 ダークメイジ撃破
勝利ボーナス なし

ナーシャにアタックをかけて経験値を稼げ

このバトルでカギを握るのがナーシャのアタックの魔法。これを自分にかけて戦えば、ナーシャ1人で敵を全滅させることも出来るぞ。大量の経験値を稼ぐことが出来るのでオススメだ。1ターン目は右のGスコーピオンの移動範囲を確認し、ギリギリ攻撃を受けないところまで移動してアタックを使う。すると敵から近づいてきてくれるので、そこを攻撃しよう。アタックがかかっていれば、ナーシャでも敵を1発で倒せる。ただ、打たれ弱いので、やくそうなどは惜しまずに使おう。

⬅ナーシャもアタックがかかっていればこの通り。ダークメイジは後回しにして、周りのザコで経験値を稼ごう

➡マップの一番上に援軍のズイカが駆けつけるが、なるべく彼には頼らないようにしよう。その場から動かさなくてもいい



バトル6 マナリナを目指して

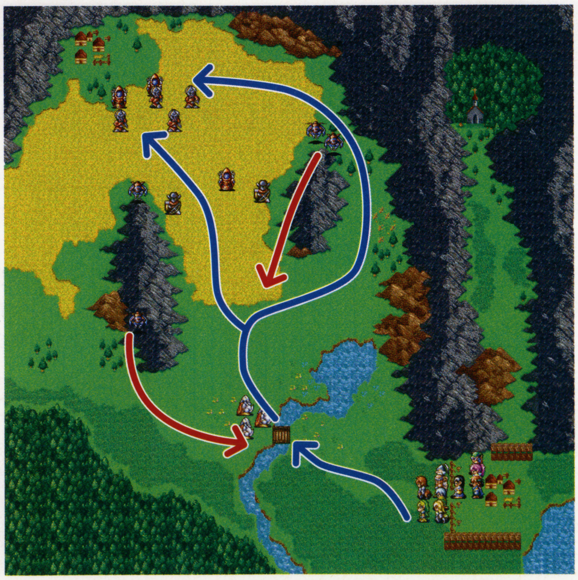
勝利条件 敵を全滅orマナリナ到達
勝利ボーナス 18ターン以内クリアで「にんぎょうぎらい」

味方を分散させてダークメイジを撃破

移動力が大きく低下する砂漠と、ダークメイジの魔法が脅威。最初の橋でのドワーフは、1ターン内に直接攻撃と間接攻撃を連続で当てて素早く倒すのがコツだ。ドワーフを倒したらすぐに後続が橋を渡れば渋滞せずにすむぞ。そのあとは騎士を中心にした部隊で右の平地を上に進んでいこう。残りの主人公や戦士たちは砂漠を進む。ダークメイジの魔法はダメージが大きいので、すぐに回復できるように僧侶を近くにおいておこう。ただし、隣接させると魔法を一緒にくらってしまうので厳禁だ。

⬅行動順を確認して、目の前のドワーフを一気に倒そう

⬅ダークメイジの移動範囲を見て魔法の射程を確認しよう



※青の矢印はオススメ進軍ルート、赤の矢印は敵の進軍ルートを示す。

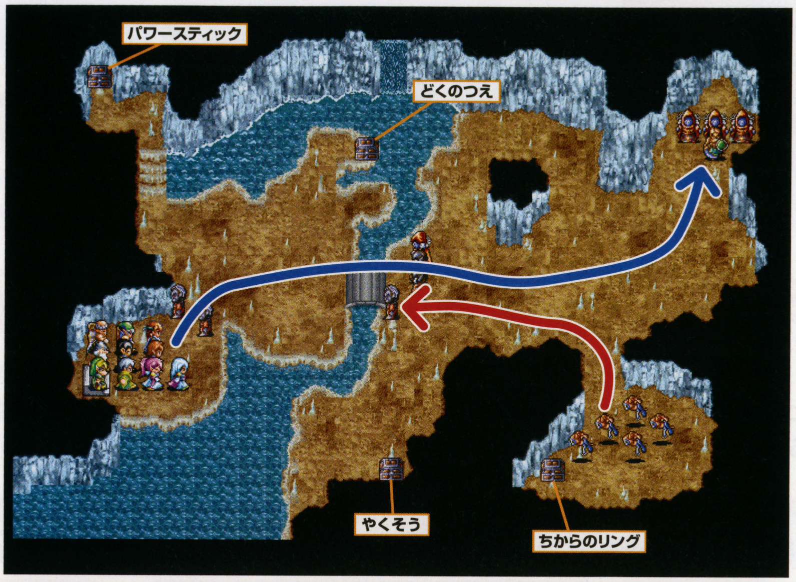
バトル7 暗黒洞窟

勝利条件　スケルトンを撃破
勝利ボーナス　10ターン以内クリアで「きんか」500枚

ダークメイジを先制攻撃しよう

ここでもダークメイジの魔法がポイントになる。幸い移動力が下がったりしないので、敵の魔法が届かないところから一気に近づいて攻撃しよう。ダークメイジはHPが少ないので1発で倒すのも難しくない。右下にいるオオコウモリは最初からこちらを目指して進軍してくる。ダークメイジやゾンビと戦っているときに眠らされないように。スケルトンの前にいるダークメイジは1～2マスくらいに近づかない限り動かないので、簡単に先制できる。

⬆敵の攻撃可能範囲に入っているが、この辺りならまだ反応しないのだ



バトル8 サーカステント遭遇戦

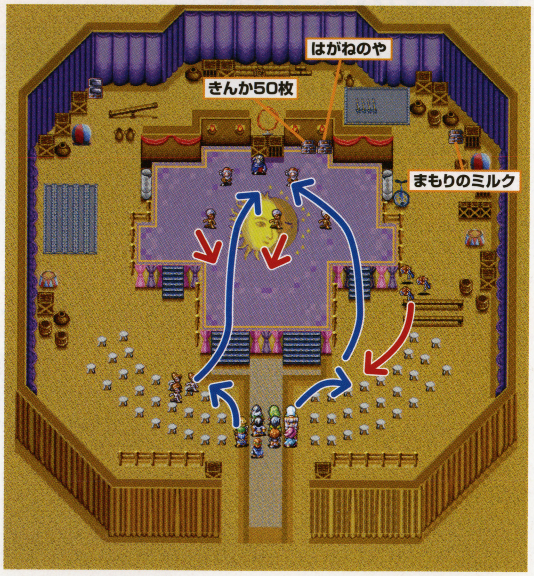
勝利条件　ミシャエラドールを撃破
勝利ボーナス　8ターン以内クリアで「しかばねよねむれ」

味方全員でミシャエラドールを撃破

このバトルのボスであるミシャエラドールは、これまでの敵と比べてケタ違いの強さを誇る。レベルが上がってないキャラだとミシャエラドールの魔法一撃で倒される可能性もあるぞ。敵はオオコウモリ以外はこちらが近づかない限り動かないので、1体ずつ倒しながら慎重に進もう。ミシャエラドールも移動範囲にギリギリ入ったくらいでは反応しない。それを利用して味方のキャラ全員で囲み、集中攻撃で1ターンで倒すのだ。

➡オオコウモリは向こうから近づいてくるので迎撃しよう

➡このくらいで囲んで集中攻撃。1回は魔法をくらう覚悟でいこう



バトル9 シェード教会の罠

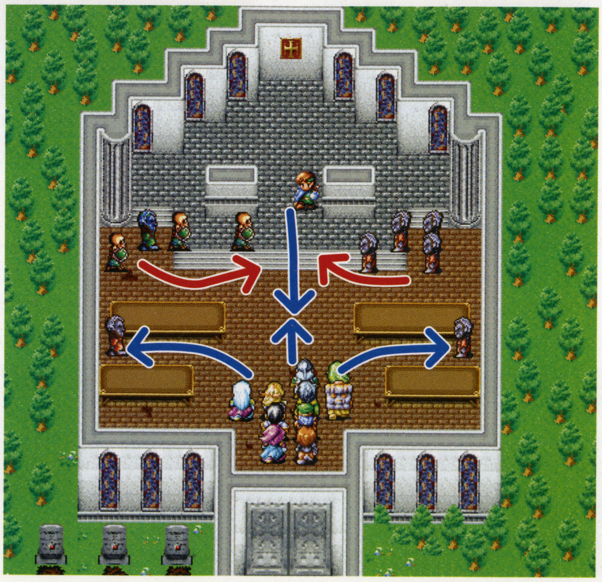
勝利条件　敵を全滅
勝利ボーナス　8ターン以内で「きんか」1000枚

主人公と仲間を素早く合流させよう

主人公が敵中で孤立しており、主人公の強さで難易度が大きく変わるマップ。ゾンビやスケルトンと1対1で戦えるくらい育っていれば、あっさりクリアできる。そうでない場合は下にいる味方との素早い合流がカギになる。主人公の行動順が回ってきたらすぐに下に移動。代わって打たれづよいラグやゴートを前に出して壁にするのだ。そのあとは、近づいてくるゾンビやスケルトンを1体ずつ撃破していこう。ボスのグールはこちらが近づくまで動かないので、最初は無視しておいたほうがいい。

⬅敵に囲まれないように、手前のゾンビを倒しておこう

⬅主人公のレベルが高ければ、敵に囲まれても問題ない



ハミダシニンドリ　バトル7や8のマップは、戦闘が終わったあとでも入れる。あけてない宝箱があればその時点で回収できるのだ。バトル中はクリアボーナスを狙って宝箱を無視してもいい。

ハミダシニンドリ ブロックが転がっている広場の左側の道に進むと、いくつかの宝箱を拾うことができる。が、まだ倒すことのできない殺人植物がいるので、そこから先に進むのはちょっと我慢。

徹底攻略

GBA ●コナミ ●発売中 ●5229円(込) ●太陽アクションRPG ●1～4人用 ●GBA専用通信ケーブル対応 ●ワイヤレスアダプタ対応

続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ

前回に続いて、太陽アクションRPGを徹底攻略！ 今回は謎だらけの大聖堂の中だ！

今回は大聖堂内部を完全攻略！ イモータルを倒せ！

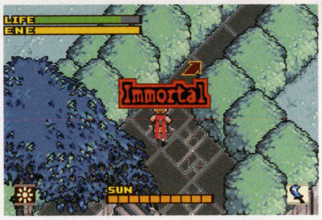
今は日本全国、夏休みの真っ最中！ 太陽の光を使うこのゲームにはピッタリの季節だ。もう、手に入れて、明るい外でプレイしている人も多いかと思うけど、熱中症なんかには気をつけて遊ぼうね！

さて今回は、前号の続き。ジャンゴたちが商店街を出た後に向かった大聖堂の内部を徹底攻略。はたして、中にはどんな仕掛けが待ち受けているのか？ そしてジャンゴを迎え撃つイモータルは…。

大聖堂に入るまで ～地下への入り口を探せ！～

大聖堂の入り口

太陽街を出て道なりに進んで行くと「Undead」「Immortal」という2つの表示が見えてくる。左側の「Immortal」と表示されているほうが大聖堂の入り口。しかし、簡単に大聖堂に侵入することはできないのだ。



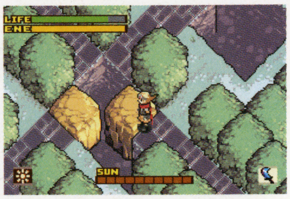
←ここが大聖堂に続く道。準備はだいじょうぶか?

ブロックをどけて道を作ろう

入り口からちょっと進むと、ブロックでふさがれた道にたどり着く。こういうときはもちろん、背中で押してブロックをどかせばいい。今のところはこれで先に進むことができるんだけど、さらなる仕掛けが…。

←ここはブロックを目の前の穴の中に落とすのだ

→木箱をどけて道を作る



→これで先に進めるぞ

大聖堂の正面

ブロックの迷路を潜り抜けると、そこは大聖堂の入り口の目の前だ。ただし、扉にはかぎがかかっていてそのままでは入れない。別の入り口を探さないと…。ということは、さっき木箱でふさいじゃったあの道か!?

ハンマーを手に入れよう

そこで木箱を粉砕するためにハンマータイプの武器を探すことになる。これがあるのは、大聖堂前の広場を東側に入ったところだ。ブロックのパズルを解いて宝箱までたどり着けば、クラブが手に入るぞ。

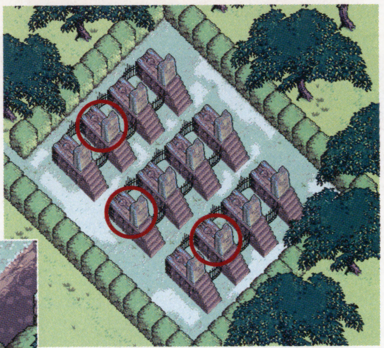
←下の写真を参考にしてブロックをうまく動かそう

→まずはこうして……

→次のブロックはここへ

地下への入り口は？

手に入れたクラブで木箱を粉砕し、迷路の東に伸びる道を進んでいくと墓場に出る。実はこの墓のうち3つが、地下への入り口を開くスイッチなのだ。マップ上の○印がついた墓を動かすと、階段が現れるぞ。



→このブロックを粉砕する

←ここに階段が出てくるぞ

↑墓場には、今はまだ倒せないモンスターがうろついてる。気をつけて墓を動かそう

©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan

大聖堂への地下道 ～いたるところに仕掛けがいっぱい～

入り口を発見！

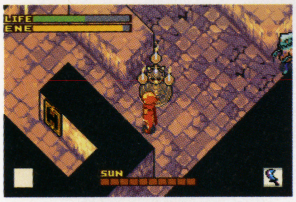
墓場からちょっともどって、ヒントパネルの向かいの空き地を見てみると、そこに地下への階段が出現している。いまのところ、ここが大聖堂の中への唯一の入り口だ。エネルギーをチャージして、いざ地下へ。

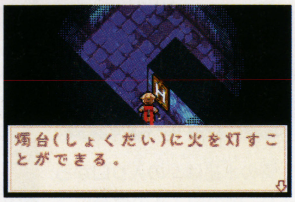
↑3つの墓を全部動かすと、この階段が出てくる

スイッチの使い方を覚えよう

地下に入っていくと、いくつかの部屋を通り抜けていくことになる。この部屋にはいろんな種類のスイッチがある。使い方はヒントパネルに書かれているので、ここで使い方を覚えよう。

↑この重量スイッチには、何か重い物を乗せれば作動させることができる





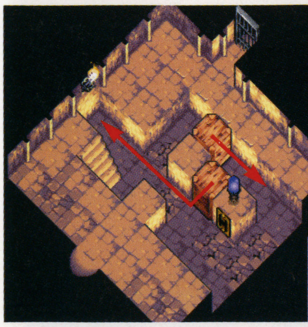
↑炎のエンチャントをかけて燭台を攻撃しよう

燭台スイッチとは！？

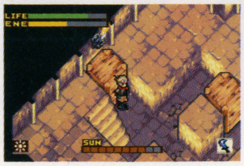
ここの前の部屋でも登場する燭台スイッチは、この先の部屋でもいろいろなスイッチや罠と組み合わせて登場するぞ。ちなみにこの部屋では、燭台2つに火をつければ先に進めるようになる。届かない3つめは……今は無視しよう。

↑3つめの燭台スイッチは、今は使わないけど……

接触スイッチを押すには？



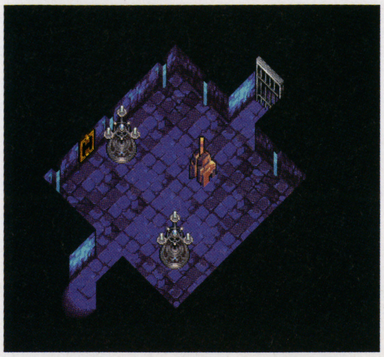
部屋の中にはブロックと、触ると作動する接触スイッチが。しかしこのままでは接触スイッチまではたどりつけない。となれば、なんとかブロックをうまく動かしてスイッチまでの道を作らなければならないわけだ。そのために、ブロックをうまく動かそう。



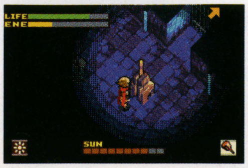
↑ブロックは、まず1つをこうして……

↑もうひとつはこうやって移動させるのだ

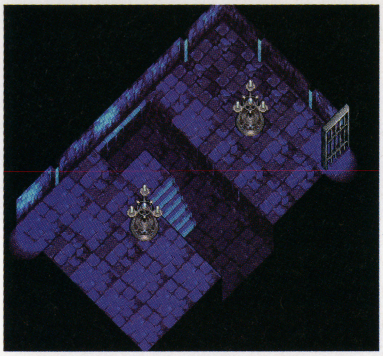
燭台スイッチとさびたスイッチ



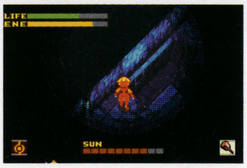
次は燭台スイッチ2つと、さびたスイッチのある部屋。さびたスイッチは、ハンマーで叩けば作動させられるが、扉を開くためには燭台2つに火をつけ、消えないうちに叩かねばならない。



張り付いて移動！

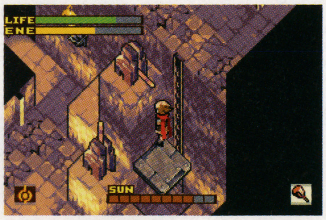


さらにその次の部屋にも燭台スイッチがある。今度は、大きな穴を隔てて両側にあるのだが、よくみると壁には張り付いて移動できる細い通路が。これを通って、両方の燭台に火をつけよう。



昇降スイッチ

燭台の部屋をくぐり抜けると、今度はエレベーターの上下にさびたスイッチのある部屋だ。ここは単純に、エレベーターで上下しながら、ハンマーでさびたスイッチを叩いてやるだけでOKだ。



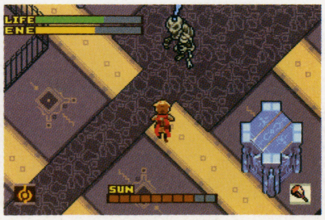
↑上と下のスイッチを両方作動させるだけでいい

そして大聖堂へ！

いろいろな仕掛けやトラップをクリアして地下通路をくぐりぬければ、そこは大聖堂の大広間だ。ここから先では、大聖堂の中を走り回って4つの水晶を集める必要がある。その前に、なんとかこの部屋に入ったとたんに閉じ込められ、スケルトンたちに襲われてしまう！ スケルトンたちを全部倒すと宝箱が現れて、中からひとつめの水晶が手に入るのだ。

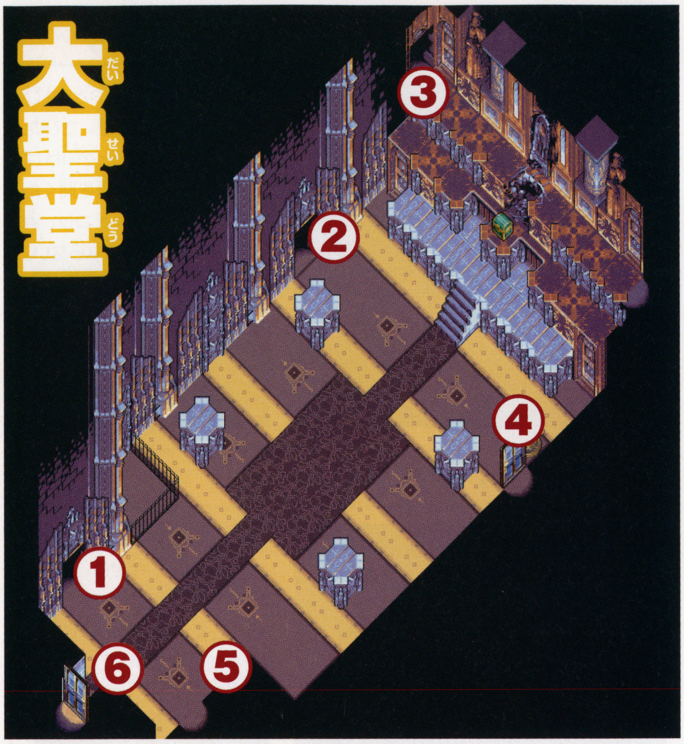
↑昇降スイッチの部屋を抜けると、そこは大聖堂。新たな展開の始まりだ！

↓ここに入ったとたんに入り口が全部閉まって、スケルトンがワラワラと出てくる



ハミダシニンドリ 地上から階段を下りてすぐの場所には「太陽スタンド」がある。太陽センサーが感知した太陽エネルギーを自動的に貯めてくれて、そのエネルギーを引き出すこともできる装置だ。

大聖堂内部 ～4つの水晶を集めろ!～



水晶をさがせ!

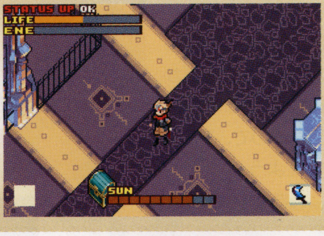
大聖堂で大事なことは、4色の水晶を見つけ出して決められた位置にはめ込むこと。ここでは、それぞれの水晶の探し方を紹介していこう。文中では、入り口の場所を、左のマップに記された番号で呼ぶことにするぞ。

その前にカギを

まず④の扉を開けるカギを探そう。それには①の入り口から入って、重量スイッチを作動させなければならない。そのためには敵に踏ませるしか方法がない。うまく誘導しよう。

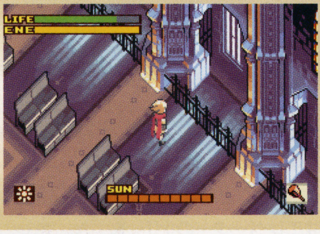
黄の水晶

地下から上がってくるとスケルトンが現れて扉が全部閉まってしまうが、スケルトンを全滅させれば黄の水晶を手に入れることができるぞ。


←この宝箱のなかに水晶が入っているのだ

赤の水晶

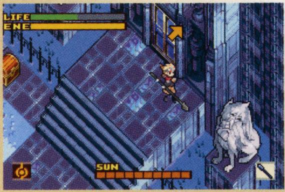
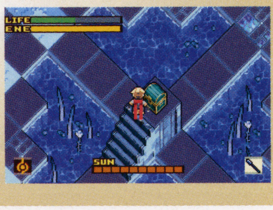
赤の水晶は④の扉を出たところにあるベンチが並んだ部屋に落ちている。ただし、太陽が出ているときでないと見つけることができないのだ。


←太陽が当たっているときに、このあたりを探そう

青の水晶

青の水晶は⑤の入り口から入り、柵の向こうの燭台にスピアで火をつける。大聖堂の入り口前に通じる通路が開くのでいったん外に出て……。

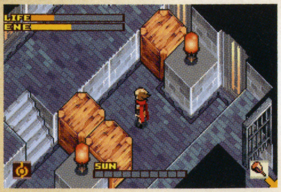
←大聖堂の正面にある、入り口前の広場に通じる道

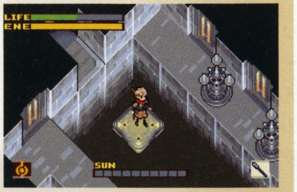

←→両脇の像をスピアで叩き壊すと、水晶の入った宝箱が出現するぞ!


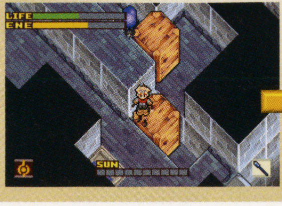
緑の水晶

緑の水晶は③の入り口から入った図書館の先にある。先に進むためには、本のおくにあるスイッチを決められた順に押さなければならない。

←ヒントパネルのヒント通りに、棚の奥にあるスイッチ。「こ」「と」「の」「は」の順に押す


→ブロックを上手く移動!


→両脇の燭台にスピアで着火


→重量スイッチを動かすと…

←接触スイッチが降りてくる

水晶を全部みつけたら

4つの水晶をみつけたら、順次決められた場所にはめ込んで、その横にある燭台に火をつけていこう。すると、大広間の床にだんだんと絵が現れ、その絵が完成したときに地下に通じる階段が現れる。その階段を下りていくと、いよいよこのステージのボスキャラの登場だ!

↑はめ込んだ水晶と同じ色の線が床に引かれて、徐々に絵ができていく

↓いよいよボス戦への道が開かれた! 心してかかるのだ!

ハミダシニンドリ 水晶をはめ込む場所は、黄の水晶は①の入り口から入った2階の部屋。それ以外は、⑤の入り口から通じている部屋にある。はめ込んだ後、燭台をつけるのを忘れずに。

イモータル出現！ 〜ボスを倒して浄化しよう〜

イモータルを倒せ！

地下に下りるといよいよボス戦だ！ ここのボスであるドゥネイルは空中を飛び回るのでなかなか攻撃を当てられない。四隅にあるスイッチをたたいて中央の燭台に火をつけ、低空におびき寄せた上で攻撃しよう。

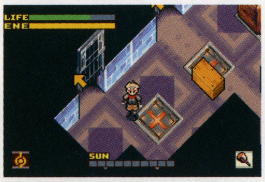
←黒猫を追いかけていくと、こいつに遭遇するのだ

←攻撃できるのは、低空に降りてきたこの時だけ！

大聖堂からの脱出！

スミスを助けたら、今度はドゥネイルを棺おけに入れて外に引き出し、太陽の光でとどめをささなければいけないのだ。外に出るためには、全ページの地図、②の入り口の奥にあるカギが必要となる。

←ドゥネイルは、まだ完全には倒れてないのだ



↑中央の扉は、3つのスイッチ全てに物を乗せれば開く

←カギで⑥の扉を開いて外に出よう

スミスを発見！

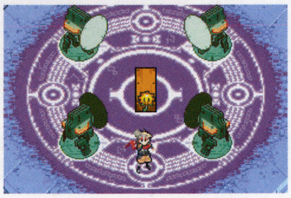
ドゥネイルを倒して、さらに奥の部屋にいくと、そこにスミスじいさんが倒れているぞ！ これでミッション完了……か？

←無事スミスを発見！

←黒猫はスミレのペットだった

パイルドライバーで浄化！

商店街を出たところにあった広場まで棺おけを引きずってきたら、あとは浄化するだけだ。パイルドライバーで完全にとどめをさそう。



←これがパイルドライバー

←ドゥネイルを浄化した！

街には心強い味方が！

スミスを助けて街に戻ってみると、懐かしい人がジャンゴたちを待っている。前作でも彼らを助けてくれた、大地の巫女のリタだ。さらに、序盤でソル・デ・バイスをくれた魔女っ子ザジも、新たな情報を持って待っているぞ。

↑ジャンゴの役に立ちたくて追いかけてきたとか。ひゅーひゅー！ 妬けるねえ！

↓ザジは次の行き先を教えてくれる。南東の遺跡が怪しいとか。次のイモータルか？

もちろんスミスも味方になるぞ！

スミスの店に行ってみると、無事に家にたどり着いたスミスと、孫のスミレが出迎えてくれる。彼はこれから、ジャンゴの持つ太陽の力を使った「太陽鍛冶」で武器を鍛えてくれるという。その手順は、右の通りだ。

←太陽の力で2つの武器を合成するのだ

太陽鍛冶の手順を紹介！

↑まずはスミスに話し掛ける

↑合成したい武器を選ぶ

↑最適温度の時に、タイミング良く叩くのだ

←ショボ！ これは失敗…

太陽鍛冶の出来は、どれだけ炉を最適温度にあわせられるかで決まる。つまり左右に動くゲージが、うまく最適温度を示す位置にきたところでボタンを押してやればいいわけだ。ここでどれだけ「GREAT」を出せたかで、武器の出来も違ってくるぞ。

そして完成！ ……したのはいいけど？

そして、ゲージが止まるまでこの作業を繰り返せば、新しい武器の完成。だけど…これは悪い見本。こうならないように頑張って作ろう！

ハミダシニンドリ 太陽鍛冶で使う炉の温度やパイルドライバーの威力は、太陽センサーが感知した光の強さで変わってくる。パイルドライバーは光が強ければ強いほどいいのだが、炉は武器によって違うぞ。

ハミダシニンドリ

第4話からは、ケーブルを使ってGBAを接続しておけば、目に見えないアイテムを探知できるトレジャーナビとして利用できる。GBAを持っているなら、ぜひ試してみよう。

徹底攻略 GC

●カプコン ●発売中 ●6090円（込） ●RPG ●1人用 ●10ブロック ●GC-GBAケーブル対応

ロックマンX　コマンドミッション

『ロックマンX』シリーズ初のRPG。ゲーム序盤の戦闘のコツと第3話までの攻略ポイントを紹介だ！

戦い方をマスターせよ!

強大な敵・イプシロンたちイレギュラーに立ち向かうには、数々のバトルを勝ち抜かなければならない。バトル画面にはたくさんの情報が表示されるので、まずは画面の見かたを覚えておくことが大切だ。

コマンドナビ

戦闘中に行なえるアクションが表示される。基本的にはAボタンがメインウェポン。XとYボタンがサブウェポン。Rボタンがアクショントリガー。Bボタンでメニューを開いてサブタンクやアイテムを使用できる。サブウェポン以外のほとんどの攻撃手段は、選ぶと攻撃順番が終了する。

バトル画面

データコクピット

味方キャラクターのLEとWEが表示される。LEはキャラクターの体力を表していて、なくなると戦闘不能になってしまう。バトル中は残りのLEにつねに注意しておこう。WEは武器エネルギーを示しており、サブウェポンやアクショントリガーを使うと減り、キャラクターの行動順番が回ってくるたびに少しずつ回復する。1ターンに回復するWEの量を考え、効率のいい攻撃パターンを組み立てていくのが優秀なハンターというものだ。

Xオーダー

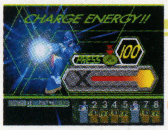
バトルの状況がリアルタイムに表示される。顔アイコンが左側に表示されているキャラクターから順番に行動できる。バーグラフはLE値を表しており、ダメージを与えると短くなっていく。ただし、ボスクラスの敵の場合はバーグラフが表示されず、残り体力がわからない。行動順番をチェックしておけば、他のキャラクターより先に行動しそうな敵を全力で攻撃して、倒してしまうことができる。

勝利のコツ1 アクショントリガーを使いこなせ!

アクショントリガーは通常の攻撃よりずっと強力だが、WEが50%以上溜まっている時しか使えないので注意。使用中にコマンド入力などの特殊な操作が必要なものが多いので、普段から使い慣れておこう。

←最大の効果を発揮させられるように、練習しておくといいぞ

各キャラクターのアクショントリガー



エックス チャージショット

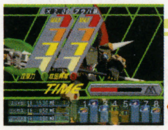
Aボタンを長押ししてパワーをチャージして発射。敵全体を攻撃できる。WEが高いときほど最大チャージ量が増えて、攻撃力が高くなる。

ゼロ コマンドアーツ

技のコマンドが表示されるので、制限時間内に入力を繰り返す。時間切れまでに入力に成功した技の回数分、連続攻撃をくり出す。

スパイダー フォーチュンカード

手札が5枚配られるので、ポーカーの役が完成するようにカードを入れ替える。できた役に応じて、強力な攻撃を放つことができる。



マッシモ ベルセルクチャージ

一定時間内に2つのボタンを連打して、攻撃力を高めたり技に追加効果を持たせることができる。破壊力抜群の単体攻撃。

勝利のコツ2 ファイナルストライクを狙え!

味方キャラクターが3人で、全員行動可能な状態のときに、1ターンの攻撃で敵の体力を75%以上減らすと、追加攻撃としてファイナルストライクを発動できる。味方全員で一斉攻撃できるので、ボタンを連打しまくろう。

←体力が低い相手だと発動させやすい。発動するとコマンドナビの表示が変化

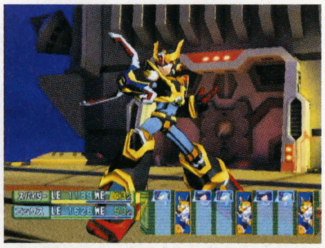
←発動したらとにかくボタンを連打！一斉攻撃で確実に敵をしとめるのだ

勝利のコツ3 強敵相手にはハイパーモードで!

ハイパーモードを使うと強化アーマーが装着され、キャラクターのあらゆる能力がパワーアップする。ただし使用回数には制限があるので、ボス戦などの厳しい戦いに絞って使っていくようにしよう。

←使用回数は休息すれば回復できる。アイテムでも回復可能だ

↑メニューコマンドでハイパーモードを選べば、強化アーマーの装着が完了する



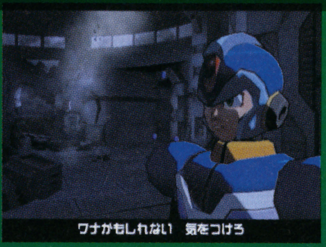
↑超パワーアップや敵の攻撃が当たらないなど効果はさまざま。どれもすさまじく強力だ

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

序盤3話までのストーリーを攻略

第1話 潜入！ ギガンティス

リディプス大佐の命令を受けて、ギガンティスへとやってきたエックス、ゼロ、シャドウの3人。彼らより前に送り込まれた部隊からの連絡はすでに途絶えており、現状ではエックスたちが最後の希望という状況だ。しかし、その彼らにも何者かの攻撃が浴びせられ、チームは入口で分断されてしまった！ 建物の上での合流を誓い合い、エックスたちは二手に分かれて探索を始めることになった。



↑攻撃で部屋が瓦礫で分断。仲間たちと別れ、エックスは単独で探索開始となる

エックス

これまでにいくつもの事件を解決してきた、伝説のイレギュラーハンター

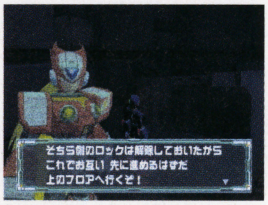
POINT1 セキュリティのロックを解除

1Fから2Fへと続く扉はセキュリティでロックされている。端末を調べると、他のブロックを調査中のゼロから通信が入る。ゼロの話では、こちらのブロックからはゼロたちがいるブロック、向こうのブロックからはこちらのブロックのセキュリティを解除できる仕組みになっているようだ。お互いにセキュリティを解除して、上へと進んでいこう。

↑通路にはアイテムボックス。ダッシュで体当たりして回収していこう

POINT2 2Fホールで作られていたもの

2Fにたどり着くと、ゼロからの通信をキャッチ。彼の言葉どおりにホールを調べてみると、レプリロイドの改造ポッドを4つ発見できる。ポッドには改造を受けたレプリロイドの名前らしきものが記されている。ゼロたちのブロックでも4つのポッドが発見されたらしく、少なくとも8体の改造レプリロイドが存在しているのは間違いなさそうだ。



↑調査が終わるとゼロがセキュリティのロックを外してくれる。3Fへ進もう

POINT3 3Fホールで新たな発見

3Fホールを調査すると、2Fホールと同様にレプリロイドの改造ポッドが見つかる。新たに発見されたのは4つで、いずれも2Fのものよりも高性能タイプのレプリロイドの改造ポッドのようだ。エックスたちが予想していたよりも敵の戦力は大きく、先行した部隊が全滅したのも無理もない話。気を引き締めて調査を続ける必要がありそうだ。

↑改造ポッドのひとつには、反乱の首謀者であるイプシロンの名前が！

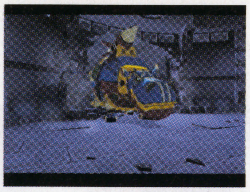
POINT4 タイミングを合わせてセキュリティを解除

4Fへの通路をふさいでいる扉には、特殊なセキュリティがかかっている。ロックを外すには、ゼロがいるブロックにある端末と同時に操作する必要があるようだ。ゼロと通信で連絡を取り合い、彼が出す合図に合わせて端末を作動させ、ロックを解除しよう。合図は3回送られてくるので、3回目のランプが点灯した直後に端末を操作すればOKだ。

↑セキュリティを解除して部屋を出ると敵兵と遭遇。LEの残量には注意

BOSS BATTLE ゼロと合流してボスと対決！

4Fホールにたどり着くと、別ブロックを探索していたゼロとようやく合流できる。しかし再会を喜んでいる間もなく、部屋の壁を突き破ってヒポポプレッサーが乱入、戦闘に突入する。ゼロと力をあわせて、この強敵を打ち破るのだ！


↑なんとかゼロと合流できたが、巨大な敵が登場！

ゼロ

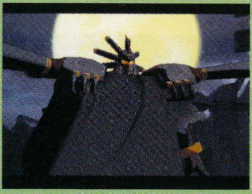
元第0特殊部隊隊長の、S級ハンター。エックスとともに調査に来た。すべてを切り裂くゼットセイバーの使い手

↑シャークミサイルの発射準備に入ったら集中攻撃を加えて破壊しよう

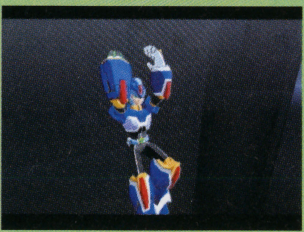
↑エックス、ゼロともにハイパーモードを使って、ねじ伏せてしまおう

イプシロン登場！

ヒポポプレッサーを倒して進むと、仲間のシャドウとリベリオンの総統イプシロンが登場。しかも、なんとシャドウが敵に内通していた！ 窮地に陥ったエックスの運命は？


↑今回の反乱の首謀者、イプシロンがその姿を現した

↑戦いを挑もうとした矢先、シャドウの裏切りが発覚。エックスたちは大ピンチに！


↑敵の幹部たちも続々登場。エックスは再戦を誓って、この場から脱出を狙った

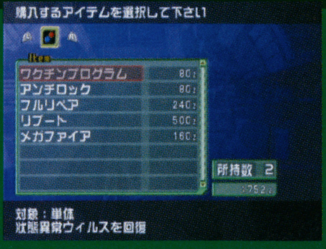
ハミダシニンドリ

ラグラノ廃墟の4Fにはラグラノキーという特殊なカギが必要な扉がある。この扉は今後探索する場所にも登場する。現時点では開けることはできないが、場所を覚えておくといいだろう。

第2話 奪還！ セントラルタワー

リベリオン幹部たちの包囲網から命からがら脱出したエックスは、そのまま意識を失ってしまう。次に彼が目覚めたのはベッドの上だった。ひどい傷を負って倒れていたエックスは、レジスタンスに発見されて手当てしてもらっていたのだ。手当てのおかげで動けるまでに回復できたエックスだが、相棒のゼロは行方不明。おかれた状況を整理しつつ情報を集め、これからの行動方針を考えていくことになった。

⬆敵の包囲網からはなんとか脱出を果たしたのだが、ゼロとは離れ離れになってしまった



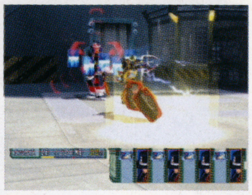
⬆スタート地点の部屋では買い物もできる。アイテムを買っておくと便利だ

POINT1 賞金稼ぎスパイダー登場！

情報収集をしながらタワーを上っていくと、リベリオンへの内通者とトラブル発生。戦いになりかけたところで、賞金稼ぎのスパイダーが登場する。しかし、彼の目的もエックスにかけられた賞金だった。戦闘に突入するので、勝って追い払おう。

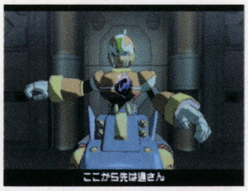
スパイダー

正体不明の賞金稼ぎ。カードを使った攻撃が得意。自分勝手に見えるが、仲間を思う心はアツイ


➡射撃をカウンターするバリアを使うので、ハイパーモードを使って格闘戦を挑もう

POINT2 エールの願い

スパイダーを追い払ってさらに進んでいくと、レジスタンスのエールと出会う。彼の話によると、レジスタンスの指導者のアル長官が敵に捕らえられているらしい。エックスが救出計画に協力を約束すると、総督府に入るためのIDを託される。

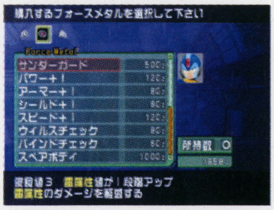


⬅会話後、エールは追っ手を防ぐために自爆を…

POINT3 仲間を救ってセキュリティカード入手

タワー内にはアル長官のほかにも、敵に捕らえられたレジスタンスの仲間たちがいる。警備兵を倒して彼らを救出しよう。救出に成功すると、彼らはセキュリティカードをくれるほか、装備品やアイテムを売ってくれるようになる。これからの戦闘に備えて、準備を整えておくといい。

➡セキュリティカードがあればアル長官がいる部屋に入れる



⬅サンダーガードを買っておくと、この先の戦闘で役立つぞ

POINT4 スパイダーが改心

総督府への扉を開こうとすると、スパイダーが再登場。エックスは戦いに敗れIDを落としてしまう。しかし、IDの持ち主であるエールの名前を聞いたとたん、スパイダーの様子が変化。リベリオンへの加担をやめ、立ち去っていく。

⬅エールとスパイダーの間には、何かつながりが？

POINT5 アル長官を救出

アル長官の部屋にいる警備兵たちを倒せば、長官救出は無事成功だ。しかし、ここで新たなアクシデントが発生。敵の幹部ジャンゴーが、なんとタワーの自爆装置を作動させてしまうのだ。急いで装置を止めなければ！

⬅スパイダーも倒され、エックスの力だけが頼りだ！

POINT6 自爆装置を停止させろ！

自爆装置があるのは司令室。司令室までのルートはアル長官が通信で教えてくれるので、指示に従って進んでいこう。自爆装置が作動するまでの制限時間は120秒しかないので、無駄な寄り道は禁物。タワー内の探索はシナリオクリア後でもできるので、ここではクリアを優先しよう。

⬆間違った道に進むとアル長官から注意されるので迷う心配はない。寄り道せずに先を急げ！

⬆戦闘中は時間のカウントが進まないので、あせる必要はない。落ち着いて警備兵を倒そう

BOSS BATTLE 2人の力でジャンゴーを倒せ！

自爆装置を停止させたら、逃げるジャンゴーを追撃。ジャンゴーへの復讐に燃えるスパイダーと合流して、2人のコンビネーションで強敵に立ち向かうのだ。ジャンゴーは雷属性の攻撃を使うので、サンダーガードを装備しておくと有利に戦えるぞ。

⬆脱出しようとしていたジャンゴーを発見。犠牲になった仲間のためにも、ここで倒すのだ！

高機動山猫型レプリロイド。目的のためには手段を選ばないタイプ。鋭い爪を使ってすべてを切り裂く

ワイルドジャンゴー

⬆ジャンゴーの弱点は炎属性の攻撃。メインウェポンにはファイアバスターを装備しよう

ハミダシニンドリ
サンダーガードのように特定の属性のダメージを軽減できるフォースメタルは、複数同時に装備すると効果が重なる。侵食値を超えない範囲で試してみよう。

第3話 偽りの英雄

アル長官を助け出し、タワー内から敵を追い払ったことによって、めでたくレジスタンスの司令部が復活。しかし、ともに戦う仲間が、エックスとスパイダー、アル長官の3人だけというかなり不安な状況だ。アル長官の話では、ティアナ海底収容所に優秀なシステムオペレーターのナナが捕らえられているらしい。彼女がいれば、司令部の施設がすべて使えるようになるようだ。収容所に潜入して、ナナを救い出すのだ！

⬆タワー内にあるショッピングアーケードもオープン。いろいろ買い物ができるぞ

⬆司令室のアル長官に話しかけると、収容所へ移動できる。準備ができたら出発だ

POINT1 鋼鉄のマッシモが仲間に

収容所に入ってすぐに、エックスたちは鋼鉄のマッシモというレプリロイドと出会う。マッシモは収容所に捕らえられた囚人たちを解放しにやってきたらしい。強そうな外見のわりに言動が頼りないところもあるが、共通の目的を持つ仲間がチームに加わるのは心強いもの。3人で力をあわせて、収容所を探索していこう。

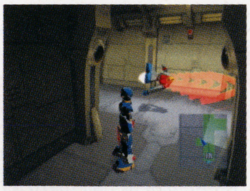
➡強そうな外見だが、意外に小心者？ ともあれ仲間が増えるのはうれしい

マッシモ

少し頼りない性格だが、巨大な武器を振り回すパワーは一級品。何やら秘密を抱えているようだが……

POINT2 警備ロイドの目を盗んで潜入

収容所の第一関門となるのが、警備ロイドが巡回しているエリア。発見されると問答無用でエリアのスタート地点に連れ戻されてしまう。警備ロイドは決まった場所を往復しているだけなので、動きのパターンをよく見て突破しよう。


⬅赤く表示されているのが視界。動きは遅い

POINT3 制御装置でロックを解除

警備ロイドがいたエリアからリフトに乗って地下へ進むと、扉が閉ざされている部屋が見つかる。扉を開く制御装置は同じエリア内にあるので、探してみよう。制御装置で扉を開く、という操作は今後も使うことになるので、覚えておこう。

⬅扉の奥の部屋にはアイテムが置かれているぞ

POINT4 警備兵を倒して囚人を救え!

さらに地下へと進んでいくと、ついに囚人たちが捕らえられた牢屋を発見。扉を守っている警備兵を倒し、制御装置で牢屋を開けて、囚人たちを助けてあげよう。牢屋は2ブロックに分かれているので、両方ともすべて開放すること。囚人たちのなかのひとりは、救出のお礼にプリズンIDをくれる。これさえあれば、収容所のさらに奥まで潜入できるぞ。

⬆囚人たちに混じって敵も隠れている。近寄る前にLEを回復させておきたい

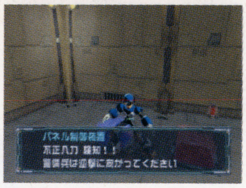
POINT5 オペレーターのナナを救出

収容所の迷路エリアを抜けて先に進むと、ナナが捕らえられている部屋にたどり着く。警備兵を倒して彼女を救出すれば、今回の目的はほとんど達成だ。ナナは敵にお返しをするため、エックスたちの探索のサポートをしてくれることに。

⬅ここの警備兵は強敵。凍結弾は集中攻撃で阻止だ

POINT6 パネルを踏む順番に注意

床に赤や青、黄色のパネルがある部屋では、パネルの操作で扉を開く。部屋に入ったときにナナが順番を教えてくれるので、順番通りにパネルを踏もう。なお、別のパターンで踏むと他の扉が開く部屋もあるので、自分で探してみよう。



⬅ロック解除に関係ない順番で踏むと、警備兵が…

POINT7 マッシモの正体は?

収容所の最深部にある扉は、開けるのに時間がかかる。ナナに任せて休憩していると、いつの間にかマッシモの姿が…。彼は収容所に捕らえられていた本物のマッシモを助け出しに行ったのだ。来た道を少し戻って、マッシモと合流しよう。

⬅マッシモの様子が変だった理由は、ここで明らかに

BOSS BATTLE 非道なホーンドを許すな!

マッシモと合流すると、遠くからナナの悲鳴が聞こえてくる。急いで駆けつけると、敵の幹部ホーンドがナナを踏みつけ、さらには本物のマッシモのことを馬鹿にしはじめる。怒りに燃えるマッシモは、ホーンドを弾き飛ばし、戦闘開始となる。

⬆ホーンドの言葉にマッシモは激怒。本物のマッシモの無念をはらせ！

シルバーホーンド

岩盤破砕専門のレプリロイドで、すさまじいパワーを誇る。他者を力で屈服させるのが生きがい

⬆ホーンドの弱点は雷属性の攻撃。サンダーバスターやサンダーミサイルが効果抜群だ

ハミダシニンドリ ショッピングモールの転送センターを利用すれば、これまでに行ったことがある場所をもう一度探索することができる。アイテム探しやキャラクターのレベルアップなどに活用しよう。

徹底攻略

GBA ●カプコン ●発売中 ●5040円(込) ●データアクションRPG ●1～2人用 ●GBA専用通信ケーブル対応・バトルチップゲート対応

ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション

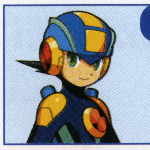
ナビを自分で動かせないもどかしさがいつの間にか快感に変わる。新感覚アクションの序盤戦を解説。

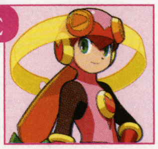
ナビと一緒に自分も成長するオペレーションバトル!!

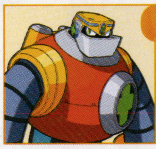
ロックマンを直接操作できた『エグゼ』とは違い、バトル中の動きはすべてナビに託すことになる『4.5』のオペレーションバトル。ナビと呼吸を合わせ、チップを使うタイミングや間合いの調整を行い、ともに勝利をつかむのだ!!

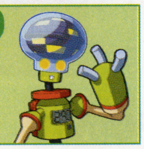
↑指定どおりにナビは動く。的確な指示が求められるぞ

↓上手に倒すとチップが入手できる点はシリーズ共通だ


ロックマン ROCKMAN
ロックバスターをメインに戦う標準的なナビ。「けいさんドリル」「こおりのてがみ」「そげきくんれん」のミニゲームクリアでHPが増える。


ロール ROLE
ロールアローがメイン武器。ロックマンと同じけいさんドリルとこおりのてがみのミニゲーム以外に、ハートを拾うことでもHPがアップする。


ガッツマン GUTZMAN
防御系の技を持たない超攻撃型ナビ。ほかのナビのようなミニゲームではなく、強いナビとのバトルをくり返すことでHPが増えていく。


ナンバーマン NUMBERMAN
サイコロボムのランダム性に賭ける一発逆転タイプ。けいさんドリルのミニゲームでHPが増えるが、自分から問題を出してくることもあるぞ。

バトル以外の機能にも大注目!

『4.5』で行うのは、他のナビやウイルスとのバトルだけじゃない! ナビがスケジュールや個人データを、オペレーターのHPを作って管理してくれるのだ。登録した各種データは、ナビとの会話に反映されるので、現実の生活とリンクした、新しいゲームの楽しみ方ができるぞ。

→データはHPでチェックできるぞ

↑登録した人との関係を聞くナビ。意外におせっかいだね

←内容はいつでも修正できるのだ

ナビとの会話に登場!

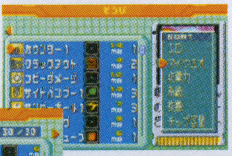
オペレーションバトルの流れをつかもう!!

準備編 チップフォルダを調整!

『エグゼ』シリーズのバトルでも重要だったチップフォルダの作成は、プレイヤーがオペレーターに徹する『4.5』のバトルでさらに重要性を増している。フォルダ全体のバランスはもちろん、チップの組み合わせで発生するコンボやプログラムアドバンスなどを考えて作成しよう。また、各ナビが3つずつ持っている固有技を、LとRボタンに設定することもできる。フォルダが攻撃重視なら防御(シールド)を、攻め手が少ないときは溜め攻撃を入れるなど、戦い方に合った技をセットしよう。

↑序盤は両方とも攻撃技にして、ガンガン攻めた方が効率がいい。シールドの重要性が増すのは、強敵が増えてくる中盤以降なのだ

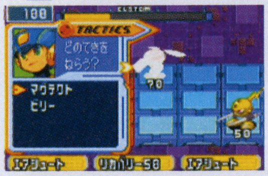
↓手に入れたチップはどんどんフォルダに組み入れて、性能や相性をチェックしていこう


↑チップが大量になってきたら、ソートを使って整理する。おなじみの機能だね

バトル編 ナビに指示して勝利を目指せ!

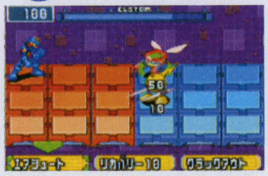
バトル中にできるのは、攻撃相手の選択・その相手との距離(間合い)の設定・使うチップの種類とタイミングの指示・LRボタンの技の使用、の4つ。戦闘自体はナビがやってくれるぞ。

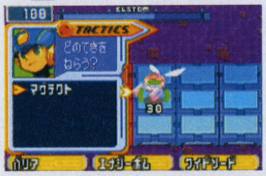
移動はおまかせ
←移動はナビがやってくれる。かなり賢いぞ

STEP1 攻撃対象の決定

←最初に攻撃対象を決める。慎重に選ぼう!

STEP2 距離の設定をする

←間合いの設定がナビの動きを決めるのだ

STEP3 チップを使用させる

←ここぞというときにチップを使わせよう!

STEP4 次のターゲットへ!

←攻撃相手と間合いはいつでも変更できるぞ

ハミダシニンドリ
金曜はエリア上のナビとバトルできるけど、エリア2にいるヒールナビとは戦わないようにしよう。シルバートーナメントに優勝した程度ではまるで歯が立たない強敵なのだ。

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

1 まずはインターネットエリア2へ行こう!

インターネットにプラグインしたら、まずはインターネットエリア2にある"電気コンロの電脳"を目指そう。移動中に出会うウイルスはまだ弱いヤツばかり。逃げずに戦ってバトルの基本を覚えてしまおう。また、所々に置かれたミステリーデータには、チップやゼニーが入っている。こちらも忘れずにゲットだ!

←出会ったナビに、戦いを挑まれることも!?

←↑ミステリーデータでチップを充実、ついでにBBSもチェック

2 エブリデイトーナメントに挑戦!

電気コンロの電脳で、1日4回開かれているエブリデイトーナメント。この大会に出場しているナビ程度なら、初期状態のHPやチップフォルダでも十分戦える。まずは軽く腕試しといこう。

←会場となる電気コンロの電脳はこちら

時間厳守! ←開催時間中に行かないと参加できない

まだまだヨユーです! ←対戦相手のナビはおなじみのメンバー

トーナメント方式だ!! →相手の攻撃はほとんど避けてくれるぞ

→優勝するとチケットチップを入手!!

3 ナンバーマンの計算ゲームを突破!!

インターネットエリア2からエリア4に行く道は、ナンバーマンがふさいでいるぞ。話しかけると、なぜか学力テストに挑戦することになるんだけど…。とってもカンタンな穴埋め問題ばかりなので余裕なのだ!

問題はカンタン ←?マークに入る数字を、下から選んでAボタンだ

→制限時間内に、出された10問すべてに正解しよう

エリア2と4の間! →ここを抜けないと、先に進めないぞ

←これで多くのエリアとの分岐点、エリア4に行ける

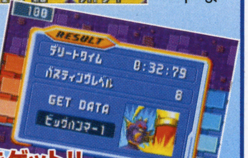
4 ミナラいネットバトラーライセンス試験

エリア4からエリア3に進んだら、"ミナラいネットバトラーライセンス試験"の受験票を受け取ろう。エリア1の試験会場に戻って、知識問題と実技試験に挑戦するのだ。突破するともらえるライセンスは、シルバートーナメント出場に必須の重要アイテムだぞ。

←受験票をもらったらすぐ試験会場へ!

ガイアントを探して ←実技では、まずガイアントを探そう

→目的のチップをゲット。これで合格だ



チップをゲット!!

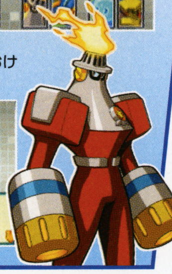
5 シルバートーナメントを制覇せよ!

ライセンスを受け取ったら、お次はシルバートーナメントにエントリーしよう。公式大会なのでエブリデイトーナメントより厳しいけど、集めたチップでフォルダを強化しておけば大丈夫! 優勝できるはずだ。

毎週末に開催!!

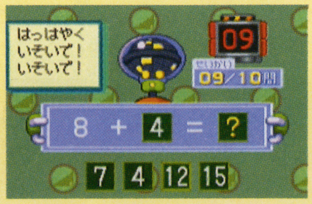
↑こまめに指示を出すのが、ダメージを受けないポイントだ

↓チップフォルダを強化しておけば、それほど難しくはないぞ



ポイント ナビの能力アップ方法を探そう

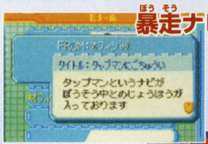
チップフォルダは、入手したチップを組みこんで強化できるけど、初期HPのままでは、この先のトーナメントは勝てない。それぞれのナビに合った方法を見つけて、HPを上げておかないと進めなくなってしまうのだ。



↑ナビによってHPアップの条件は異なる

6 さらに上のランクにチャレンジ!!

シルバートーナメントに優勝しチケットを入手すると、エリア4からエリア5に進む扉を開けられる。1ランク上の公式大会・ゴールドトーナメントの会場も、この先のエリアにあるぞ。もちろん、道中には強力になったウイルスや、多彩なイベントが用意されている。ロックマンの戦いはまだ始まったばかりなのだ。



暴走ナビをストップ!! ←オフィシャルからのメールも届く。…ナビが暴走中!!

→トーナメントの対戦相手より強い暴走したタップマン。ムリは禁物!?

←残された公式トーナメントは2つ。早く挑戦したいね

→シルバートーナメントの優勝賞品。これで行ける場所が広がるぞ

戦いは続く…

ハミダシニンドリ チップフォルダは、トーナメントが始まると、負けるか優勝するまで一切編集できない。どんなナビが相手でも戦えるよう、特定の属性に偏らないフォルダ作りが重要なのだ。

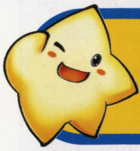
ステージのいろいろな場所にある「しんじゅ」はジョージローのおみせで買い物をするために必要なもの。ステージは後戻りできないので、しっかりと集めておこう。

徹底攻略

GBA ●任天堂 ●8月5日 ●4800円（込） ●アクション ●1〜4人用 ●GBA専用通信ケーブル対応

伝説のスタフィー3

スタフィーのアクションを上手く使う方法をレクチャー。ステージ攻略はステージ1のロブのどうくつ&ボス戦だ。



覚えていく「アクション」の性質を知ろう

スタフィーはアクションを忘れていて、再び覚えていくことになる。ここではステージ1で覚えるものをチェック！

およぐ　水中で✚

水中をゆっくり進める

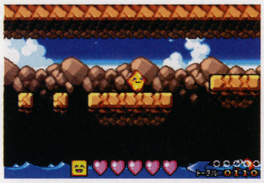
水中では、十字ボタンの操作で上下左右に自由に動き回れる。動きはゆっくりなので、敵が多いところでは、ぶつからないようおよいで進んでいくといいぞ。

←水の中なら好きな方向に簡単に進める。ただ、動きはかなり遅め

あるく　地上で✚

地上をテクテク歩こう！

地上で十字ボタンを左右に押せば、地面をトコトコと歩くことができる。段差などがあるところは「あるく」だとそのまま進めないので、じゃんぷを使おう。



←歩くときのスタフィーはニコニコ。動きはちょっと遅め

じゃんぷ　地上で✚+A

段差があったらコレでクリア

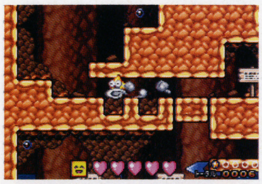
地上でデコボコした場所や穴があるところでは、じゃんぷを使って飛び越えよう。だっっしゅとあわせて使えば、もっと高いところまで飛べるぞ。

←階段みたいな場所はこれでのぼっちゃおう。穴もコレでクリア

だっっしゅ　地上で✚+B

ビックリ顔で一気に進め！

あるいているときにBボタンを押しっぱなしにすると、だっっしゅで素早く移動できるぞ。スピンアタックを覚えたあとは、先にスピンアタックが出るぞ。



←小さい穴なら、だっっしゅで落ちずに走りぬけられるのだ

がんばりおよぎ　水中で✚+A

水中でスピードを出したいならコレ

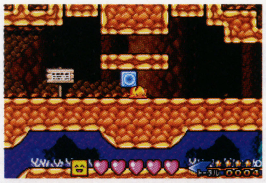
およいでいるときにAボタンを押すと、スピードを出しておよげるぞ。一気に長い距離を進みたいときは、Aボタンを押しっぱなしにしておくといいぞ。

←一気にギューン！と進めるぞ。敵のいる場所では注意！

しゃがみ　地上で✚

身をかがめてやりすごせる

地上で十字キーを下に押せば、しゃがんで立っているときより身を低くできる。敵やブロックが当たりそうになったとき、素早く使うといいぞ。

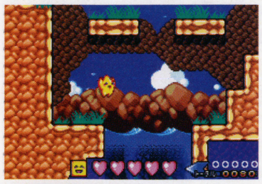


←ブロックに押し戻されるところでは、しゃがめばスルーできる

なみまじゃんぷ　水面でA

水面から地上へ一気にGO！

水面に近い場所でAボタンを押すと、そこから飛んで上に出られるぞ。水面に近づいていないと、ただのがんばりおよぎになるので注意しよう。



←水面に近づきすぎるとそのまま飛ばずに水の上に出てしまうぞ

スピンアタック　B

回転すれば敵も倒せる

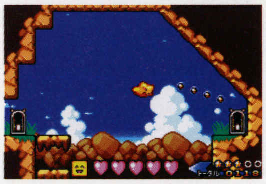
1-2でヤドカリタに会えば、スピンアタックが使えるようになるぞ。使いすぎると目を回しちゃうので、十字ボタンをガチャガチャ動かして回復しよう。

←敵に思いっきりぶつからないと当たらないので、思い切ろう

ムササビじゃんぷ　じゃんぷ→A

ムササビみたいに飛べちゃう！

1-3でガガンモに会えば、ムササビじゃんぷが使えるようになる。空中でAボタンを押している間はずーっとムササビのように飛んでいられるぞ。

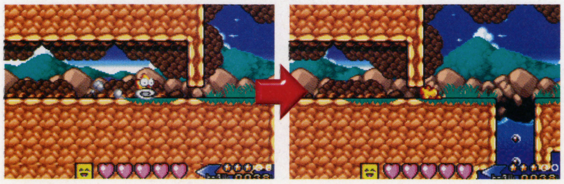


←空中を少しずつ下に向かってスイーっと飛んでいくのだ

しゃがみすべり　だっっしゅ→✚

細い通路はコレでクリア

だっっしゅの途中で十字ボタンの下を押すと、前のめりにすべって狭い隙間でも通り抜けることができる。狭いところのちょっと前から始めても、すべる勢いで抜けられるぞ。

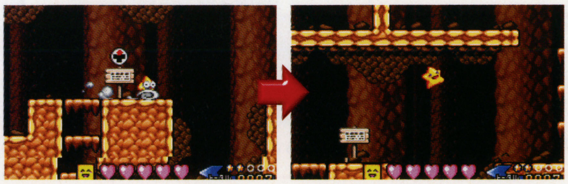


←だっっしゅの距離が短くても、わりと簡単に通り抜けられるが、長くだっっしゅしたほうがいい

だっっしゅじゃんぷ　だっっしゅ→A

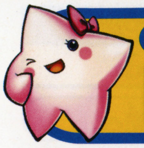
高く、遠くへジャ〜ンプ！

だっっしゅの途中でAボタンを押すと、だっっしゅじゃんぷができる。だっっしゅじゃんぷは、ふつうのじゃんぷで飛ぶより高く、遠くへ行くことができるのだ。



←穴を飛び越えるほか、ふつうのじゃんぷで届かない場所があるときにはこれを使ってみるといいぞ

 ©2004 Nintendo/TOSE



ステージ1

ロブのどうくつをポイント攻略

今回はステージ１となるロブのどうくつの、気をつけたいポイントや敵などをピックアップして攻略していくぞ

1-1 忘れていたアクションをおさらいしよう

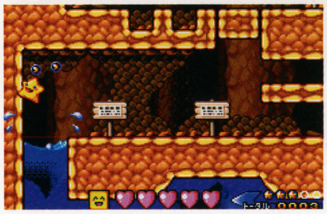
ここで覚えられるアクション
なし

1-1ではすっかり忘れてしまった今までのアクションを思い出すことがメイン。ロブじいさんがアクション説明の書かれたカンバンを立ててくれている。それを見て行きながら、いろいろなアクションを使っていくといいぞ。

←アクションのなかには誰かに教えてもらうと使えるものも

Point! カンバンを見て操作を覚えよう

ステージのカンバンが立っているところには、必ずそこで説明されているアクションが試せるようになっている。今までシリーズをプレイしたことがない人は、きちんと操作を試してみるといいだろう。

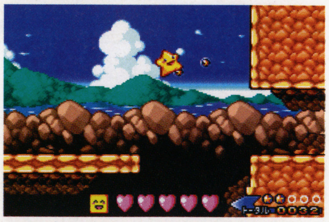


↑こんなふうにカンバンが立っている。十字キーの上を押せば読めるぞ

↑説明では、実際にスタフィーが動くところも見ることができるのだ

Point! だっっしゅじゃんぷでしんじゅを取る

エリアの後半で大きな穴を飛び越えるところがあるが、ここはふつうのじゃんぷでもギリギリ越えることができる。ただし、その右上にあるしんじゅを取ろうと思ったら、だっっしゅじゃんぷでないと届かないぞ。失敗したときは、左に戻ってまたチャレンジしよう。



↑ここにあるしんじゅはそう簡単には取れない

Point! ロブじいさんに話しかければクリア

エリアの終わりにいるロブじいさんに話しかけ、そのうしろにあるゴールの星に触れれば、クリアになって次のところへ進めるぞ。ただし後戻りはできないので、集め忘れたしんじゅはしっかりと取っておくように。でないとあとで買い物のときに困るかもしれないぞ。

↑ロブじいさんはゴールの手前で待っている。話したら、次のステージへ！

1-2 ヤドカリタにアクションを教えてもらおう

ここで覚えられるアクション
スピンアタック

ここでは前にもスピンアタックを教えてくれたヤドカリタに、また同じ技を教わることになる。だが、この技を教えてもらうには、うっかり落としてしまった（？）という、ヤドカリタの貝がらを取りに行かなくてはならないのだ。

←何だかあやしいヤドカリタの行動はともかく、取りに行こう

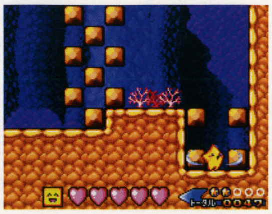
Point! スタートしたら下へ進もう

スタート地点の右側には壊せるブロックが並んでいるが、これを壊して先に進むには、スピンアタックを覚えることが必要。でも、この時点ではまだスピンアタックは使えないので、まずは下のほうに進んでヤドカリタに会うようにしよう。

←壊せるブロックのある場所にはあとで来ることに

Point! ブロックの下にしんじゅがある

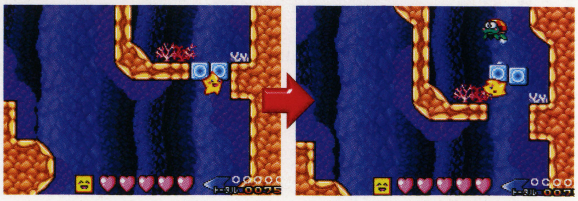
ヤドカリタのいたところからトビラをくぐった先には、壊せるブロックがたくさんある場所が。ここの右端にあるブロックは、壊すとしんじゅが出てくるものがあるぞ。数は少ないが、全部集めようと思うならしっかりと取っておこう。



←このブロックを壊すと3つほどしんじゅが手に入る

Point! 青いブロックはがんばりおよぎで

途中にあるブロックは、がんばりおよぎでグイグイ押すと、動いて通り抜けられるようになるぞ。ただし反対側にブロックがあったりすると動かせないので、そのブロックはスピンアタックで壊しておこう。ちなみにこの方法は、すぐ近くにいるキョロスケが教えてくれるのだ。



←青いブロックをがんばりおよぎで押していくと、動いてくれる。ブロックはしばらくするともとに戻るぞ

Point! 貝がらを取ったら正面のトビラへ

ヤドカリタの貝がらを見つけたら、もときた道は戻らず目の前にあるトビラに入ろう。そのほうが近道になるぞ。ヤドカリタのところへは、壁のようになっているブロックを壊せばすぐにたどり着ける。

←ヤドカリタのカラを取ったら、左にあるトビラが開くのだ

←トビラの先は、スタートした場所に近いところなのだ

ハミダシニンドリ スタフィーにアドバイスしてくれるロブじいさんは、こう見えてもと勇者。若い頃にはスタフィーと同じように（？）海の平和を守っていたのだ。

1-3 ガガンモのお使いをしてあげよう！

ここで覚えられるアクション
ムササビじゃんぷ

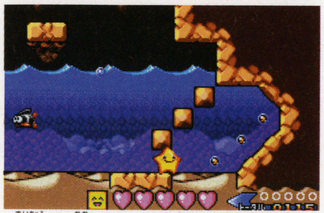
ここで出会うガガンモは、前に戦ったことがあるボンボーンにやられて、着ていたマントがボロボロになって困っている。買いに行くにも店番のジョージローが怖いというので、かわりにマントを買いに行ってあげよう。

←あとはおでんも欲しいとか

Point! 地上と水中をくまなく回ろう

スタートしたあと、地上だけをそのまま進んでも次の場所に進めるが、水の中を通っていけば、より多くしんじゅを手に入れられるぞ。ただ進んでいくだけでなく、行ける場所はぜんぶ回っておこう。

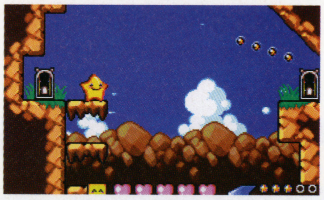
↑地上のこの場所は、だっっしゅを使えば落ちないでそのまま進める



↑水中には大きなしんじゅがあったりするので、買い物をしたいならぜひ来よう

Point! まずはムササビじゃんぷを覚える

先に進んでいくと上と下で2つに行き先が別れるトビラがあるが、上のトビラに進むにはムササビじゃんぷが必要。これは下のトビラの先にいるガガンモが教えてくれるので、まずはそっちに進んでみよう。そのあと、またここに戻ってきてムササビじゃんぷを使えばいいぞ。



↑ここからふつうのじゃんぷを使っても、目の前のトビラには届かないのだ

Point! 貝がらを飛ばしたらアタック

ガインは貝がらを飛ばす前でも倒すことができるが、貝がらを上に飛ばしたところにスピンアタックしてみよう。そのままでは貝がらを飛ばさないが、近づくと飛ばすので、そこがチャンスだ。

→倒すには、まずは近づくこと。貝がらが飛んだ状態なら、スピンアタックで倒しやすい

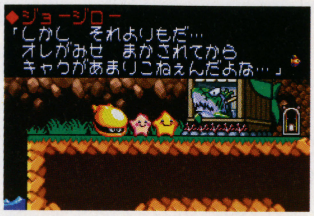
Point! 大きなサメは倒せない

ジョージローの下で泳いでいる茶色のサメは、いくらスピンアタックをしても倒せない。ただ、スピンアタックを当てて点滅している間は触れてもダメージを受けないので、この状態のときに通り抜けてしまうといいぞ。このサメがいる右側にはしんじゅがある以外行き止まりになっているので、HPが心配なら上の店にすぐ行ってしまってもいい。

↑しばらくするとサメは回復してしまうので、素早く抜けよう

Point! 店の右にあるトビラから先へ

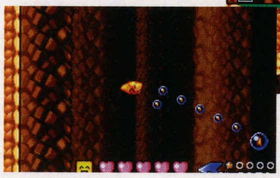
ジョージローに会ったら、その右側にあるトビラに入ってみよう。もときた道を戻るより、ずっと近道でガガンモのところへ戻れるぞ。ちなみにジョージローの店が使えるようになるには、このエリアをクリアしないとダメだ。



←店の右側にトビラがある。くぐり抜けてちょっと進めばOK

Point! Aボタンは押しっぱなし

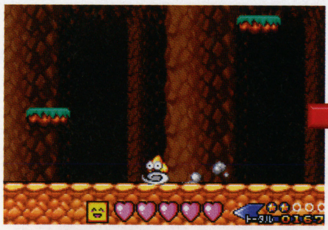
空中にしんじゅがたくさんあるところは、一番上からじゃんぷしたら、すぐAボタンを押しっぱなしにしてムササビじゃんぷの状態で降りていこう。ムササビじゃんぷでゆっくり降りていけば、わりと簡単に全部あるしんじゅを集められるぞ。



←↑ここからムササビじゃんぷで下に降りていくといいぞ

Point! だっっしゅじゃんぷでリフトの上へ

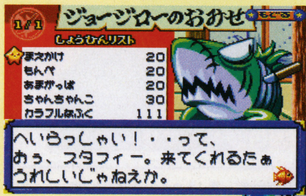
ガガンモのいた場所の右にあるトビラから進んでいくと、リフトがたくさん動いている場所がある。ここからゴールに行くには、だっっしゅじゃんぷを使って左端から2つめのところで動いているリフトに飛び乗って先に進んでいくといいぞ。乗るときにはムササビじゃんぷも使うとラクだ。



↑このあたりからだっっしゅして、ムササビじゃんぷで飛び乗るとラクだ

ジョージローの店で買い物してみよう

1-3をクリアすると、Lボタンを押してジョージローの店に来られるようになるぞ。ここで売られているのは着せ替えのアイテムばかりなので来る必要はないが、コレクションを全部集めたいなら、ステージをクリアしたときにちょくちょくのぞいてみるといいぞ。もちろん、それを買うにはしんじゅが必要だぞ。



↑顔はコワいが対応はきちんとしているジョージロー。買ったあとはお見送り付きだ

カワイイ（？）グッズがいっぱい！

→買った着せ替えアイテムは、アイテムの画面を呼び出せばそれを着たグラフィックが見られるぞ

ハミダシニンドリ スピンアタックを使いすぎると目を回してしまうが、これを連続して使うのは3回までにしよう。敵を連続して倒すとしんじゅが出るが、このときに使いすぎないように！

1-4 暴れまわるボンボーンを倒せ!

ここで覚えられるアクション

なし

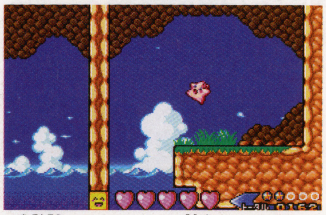
スタフィーたちにこらしめられたのにこりず、再び暴れまわっているボンボーン。ここでは前のステージでボンボーンに吹っ飛ばされてしまったキョロスケを探したり、スタピーと冒険を交代するほか、ボンボーンとのボス戦が待っているぞ。

↑この直前にボンボーンのアタックでみんなが吹っ飛ばされた

Point! スタピーにチェンジしてプレイ

スタフィーがキョロスケに出会うと、そこからスタピーにチェンジして先に進むことになるぞ。といっても、アクションはスタフィーといっしょなので、スピンアタックやムササビじゃんぷも使えるので安心を。

↑スタートから先に進んでいくと、すぐにキョロスケと会えるはずだ


↑基本的にはスタフィーと操作はまったくいっしょなのだ

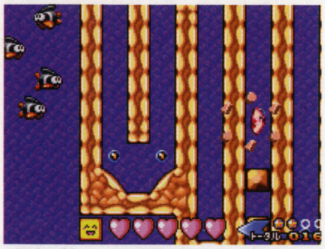
Point! トオセンボンはよけて進もう

ステージのところどころにいるトオセンボンは、ぶつかってもダメージは受けないが、そのときにふくらんで吹っ飛ばされてしまうのでのでちょっとジャマ。2匹並んでいるところでは道をふさがれてしまうこともあるので、ぶつからないようにふつうの「およぐ」でゆっくり進むといいぞ。

↑動かないので、よけるのは難しくないはずだ

Point! ブロックは一気に壊す

ブロックがいくつも連続で置いてある場所では、ブロックがある方向の十字ボタンを押しながら、スピンアタックをしてみよう。すると、いくつものブロックをまとめて壊せるので、目を回すことも少なくなるはずだ。とくに下方向にブロックが連続しているところでは、壊せる数も多くなる。


↑一気に進めるので時間も短縮できる

ユグドラじいの話を聞こう

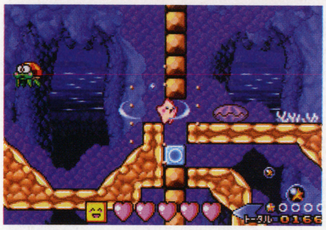
途中にいるユグドラじいに話を聞くと、オーグラの復活の秘密や、オーグラよりえらい黒幕がいることがわかるのだ。このあとにもユグドラじいから聞ける話はあるので、会ったらきちんと話を聞いてみよう。

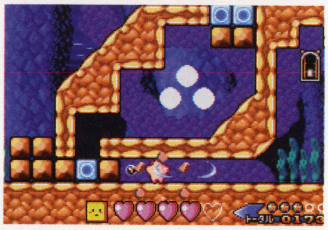
↑大きい体のユグドラじい。高いところから世の中を見ている

↑オーグラがあせって地上を征服しようとしている理由がわかる

Point! ブロックは壊せるだけ壊す

壊せるブロックと青いブロックがたくさんある部屋にあるしんじゅはスタピーで来ると取れないものもあるが、その後スタフィーに交代すると取れる。このときブロックがジャマにならないようスタピーで壊しておこう。

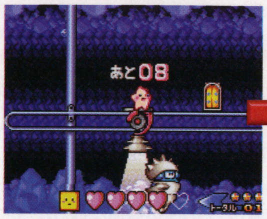

↑意味がないと思っても壊しておくといい

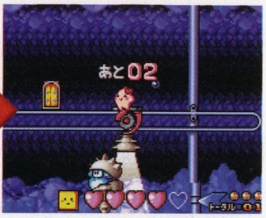

↑青いブロックの隣りの壊せるブロックは必ず!

Point! ライトは連続で当てよう

ボンボーンのかぶとを取るには、上のライトをずーっと当てていけばいいぞ。ライトを当てるとカウントダウン表示が出るので、0になるまで当て続けよう。当てるのをやめてしまうと、カウントがもとに戻ってしまうので、注意すること。このあとはスタフィーにチェンジだ。

↑ボンボーンは左右にちょこまか動くので、その動きにあわせて移動しよう

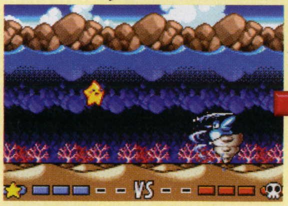




ボス! ボンボーンの頭にスピンアタック!

ボンボーンの弱点は、スタピーになってかぶとを脱がせた、頭。スピンアタックでぶつかれば、ダメージを与えることができる。5回ほど当てれば、ボンボーンを倒せるぞ。

攻撃のチャンスは、ボンボーンが一気に回ったあと。この回転が終わると目を回して動かなくなるので、そこを攻撃しよう。画面上にいるときは当てにくいので注意!


↑HPの残りがあと1コになると、上に来て攻撃が当てにくくなるのだ

目を回したら攻撃のチャンス!

↑目が回っている間は少しだけ。すぐにスピンアタックだ!

ハミダシニンドリ 普通、キャラと話すときは十字ボタンを上に入れて話すが、キョロスケだけは別。地面に埋まっている状態なので、スピンアタックを当てて話せる状態にしよう。

徹底攻略

GBA ●ロケットカンパニー ●発売中 ●5040円(込) ●シミュレーション ●1人用

ウルトラ警備隊 モンスターアタック

人の力で怪獣に立ち向かうためのコツと、序盤ステージの攻略を伝授!! このコツで平和を守れ！

防衛の基本 人類の力で怪獣を倒す戦い方&ユニット編成

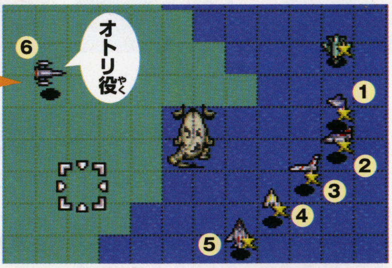
ウルトラマンに頼れば、怪獣たちを退けるのは難しくない。しかし、地球を守る警備隊を名乗っておいて、善意の協力者、ウルトラヒーローに頼りきりでは情けないにもほどがある。せめて、ウルトラヒーローたちと肩を並べるほどには我々人類は強くあらねばならない！ よって、人の力で怪獣たちと渡り合う戦い方をここで紹介だ。

↑人類をなめるな！ 宇宙人!! 我等ウルトラ警備隊の真の力、今ここで思い知らせてくれる！

オトリ役と攻撃ユニットを分けよう

怪獣は、近くに町があれば攻撃。なければ移動。最後に攻撃してきた相手がいれば、そちらに反撃。といったパターンで行動する。この習性を利用して安全な攻撃が可能だ。主力が攻撃し終わった後で、最後にオトリ役が攻撃をする。すると、怪獣はオトリに向かって攻撃するので、主力は安全に攻撃ができるのだ。オトリには、攻撃力の低いユニットを使うといいだろう。

攻撃順の図解 オトリは最後に攻撃する

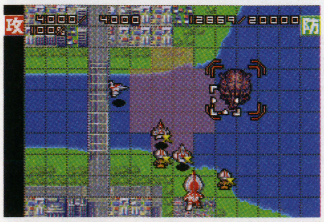


➡オトリは一番怪獣の近くで最後に攻撃をする。主力は、怪獣の背中などの効果の高い場所を選んで攻撃だ

隊員の攻撃も活用せよ!!

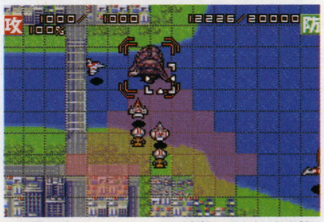
生身の隊員は、怪獣に踏まれるだけでやられてしまう弱い存在だ。だが、隊員の持っている武器の威力は戦闘機並みなので、戦闘に参加させないのはもったいない。戦闘機で怪獣を誘導して、隊員には安全な場所から攻撃してもらおう。自衛隊の戦車や、ペルシダーなどの地上ユニットも同様だ。隊員には、イデ隊員のように戦闘機を上回る攻撃ができる人もいる。隊員の武器の改造費用は他と比べてかなり安いので、積極的に戦闘に参加させたい。

戦闘機でひきつけろ!



↑オトリ役を使って、怪獣をおびき出す。隊員や戦車などに背を向けさせるのがベスト

安全な背後からshoot!



↑反撃を受けず、なおかつ攻撃の威力や命中率が高くなる背後からの攻撃を狙おう

防衛チーム別オススメユニット

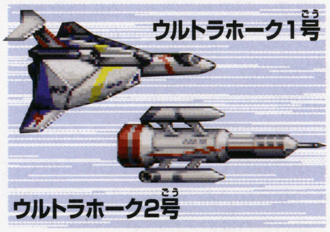
1ステージをクリアするごとに、戦果によって予算が獲得できる。この予算を使って戦闘機などの強化をしていくのだ。基本的に、武器の威力を上げてから装甲やHPを上げていくといい。ここでは、各チームごとに改造しておいたほうがいいユニットを紹介。イチオシは、ウルトラホーク1号だ。

ジェットビートルを盾役に! 科学特捜隊

小型ビートルは1つ改造すると2機とも強化されるので、こちらを優先的に改造しよう。ジェットビートルは防御力を上げてオトリ役に徹するといいだろう。そのほかには、イデ隊員のスパーク8を改造しておくといいぞ。

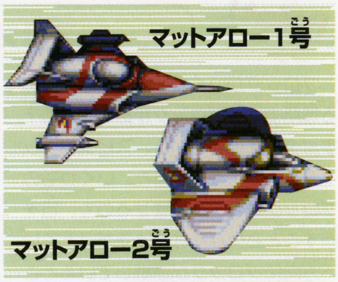
1機で3機分の1号がオトク ウルトラ警備隊

全額ウルトラホーク1号につぎ込もう。分離した時でも改造が引き継がれているのでかなり得だ。オトリにはウルトラホーク2号を使う。こちらは、あまり改造しなくても大丈夫。



出撃隊員数はNo.1 MAT

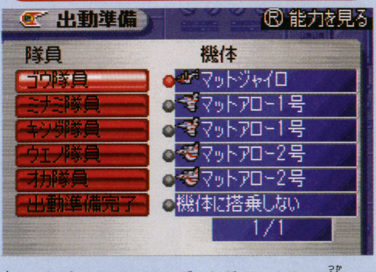
1号2号ともに特徴がないが、1号2号ともに2機ずつあり、改造は2機いっぺんに反映される。武器から先に改造しよう。改造する武器は射程の長いレーザーを中心に。マットジャイロは資金があまったらオトリに育てよう。



ウルトラマン(変身前)は主力に乗せちゃダメ!

部隊を出撃させる時に、ウルトラマンに変身する隊員も選べる。このときに、攻撃の主力になるユニットに載せてしまうと、変身した時に主力がいなくなってしまう。変身する隊員は、オトリ用のユニットなどに乗せておこう。ウルトラマンの出現条件が、隊員が攻撃を受けることだったりすると、すぐにウルトラマンを呼べるぞ。

オトリに乗せておこう



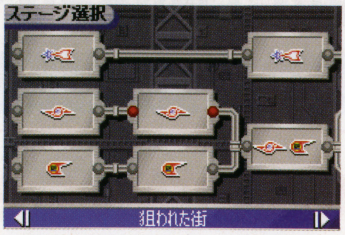
↑マットジャイロやペルシダーなどの、メインで使っていないユニットに乗せておく。機体に乗せずに出撃させるなら、人間の姿の時に使う武器を改造しておこう

ハミダシニンドリ 防衛チームには基本的に回復手段がないので、長期戦になると、戦闘機は戦えなくなってしまう。前もって自衛隊を呼んでおけば、補給機や補給車でエネルギーだけは回復できるぞ。

©1966,1967,1971 円谷プロ©2004 ロケットカンパニー

ステージ攻略 序盤10ステージを攻略!

ここからは、序盤10ステージの具体的な攻略情報を紹介していく。各ステージのウルトラマン出現条件も加えて載せておくので、計画的に増援を呼ぶことができるはず。序盤は予算を減らされないように、なるべく防衛チームだけで戦う方がいい。民間の被害が抑えきれない時は自衛隊を呼ぼう。



←複数の防衛チーム共同の作戦になる時は、それぞれのマークで示しておいた。ウルトラマンも2人出るぞ

➡うまく戦えば、ウルトラマンをステージの端っこに置き去りにしたまま、怪獣を退治することもできるぞ

ウルトラ作戦第一号 ペルシダーの射程へ誘え!

マン出現:マップ2で、S16に気づいてベムラーを背後から攻撃

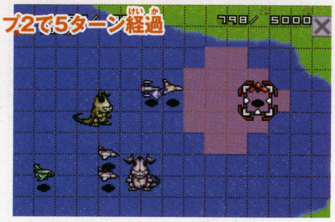
マップ1はベムラーを誘導。出てくるメッセージどおりに進めよう。マップ2では、ペルシダーの射程までベムラーを誘導。ウルトラマンにはレッドキングだけを倒してもらえばいい。

←さらに背後を向かせておけば万全だ

姿なき挑戦者 円盤と弱いエレキングを撃て

セブン出現:マップ2で敵が上陸/マップ2で5ターン経過

マップ1では、円盤を無視してポインターへ。マップ2では、円盤と2匹いるエレキングのうち、弱いほうを警備隊で倒すのが目標だ。セブンには強いほうのエレキングと戦ってもらおう。強いエレキングも1発撃って誘導しておき、街に被害が行かないように。



⬆宇宙船を倒してから他の敵を狙おう

怪獣総進撃 隊員→戦闘機の順に攻撃!

ジャック出現:怪獣上陸後ゴウが孤立/怪獣が1体になる/8ターン経過

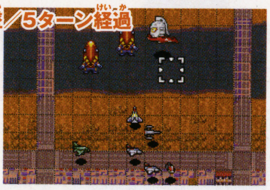
隊員の攻撃も有効に使いたいので、マットアローでうまく怪獣を誘導しよう。攻撃順は、隊員が踏まれないように戦闘機をあとに。タッコングを倒して、ベムラーをジャックで対処。

←反撃を受けないよう敵の背後を取って攻撃だ

狙われた街 円盤のあとのメトロン星人に備えろ

セブン出現:マップ2で宇宙船を1機撃墜/5ターン経過

マップ1は宇宙船が残り1機になればクリア。マップ2ではセブンが出現するとメトロン星人が2体出現する。セブンに片方倒してもらい、もう片方は警備隊で相手しよう。



←宇宙船で消耗するとメトロン星人に苦戦するぞ

二大怪獣東京を襲撃 ツインテールを先に倒せ!

ジャック出現:マップ1で5ターン経過/マップ2でグドンのHP半分/マップ2で8ターン経過

マップ1は街に被害が出やすい。自衛隊を呼んで、片方のツインテールを即座に倒そう。マップ2もツインテールから先に倒す。ツインテールの射程は短いので、距離を置いて戦おう。グドンが2匹めのツインテールのそばによった時にもジャックが出現するぞ。

⬆体を張ってビルの破壊を食い止めろ!

侵略者を撃て 人間の武器を改造しておく

マン出現:マップ2で科学センターの破壊/マップ2で4ターン経過

マップ1は隊員で戦うことになる。武器の強化をしていなければ、自衛隊を呼ぼう。マップ2では強いほうのバルタン星人のHPが半分になると、宇宙船で逃げようとするぞ。

←横や背後から攻撃しないと、当たりにくい

地球頂きます! ウルトラマンを早く呼べ!

セブン出現:ダンがヤメタランスに近づく。ジャック出現:ゴウがヤメタランスに近づく

ヤメタランスの周囲3マス以内に入ると攻撃ができなくなる。ダンかゴウ1機だけ突入して変身。ウルトラマンにダメージを与えてもらって、トドメだけを狙おう。複数の機体が同時に攻撃できなくなると、ヤメタランスの後で出る宇宙船に苦戦してしまう。

⬆2人とも呼ぶ必要はないだろう

怪獣無法地帯 テレスドンに踏まれないように

マン出現:マップ2でレッドキングのHP半分以下/マップ2で5ターン経過

マップ1でテレスドンに踏まれないように移動するのが難しい。片方が攻撃したすきに通り抜けよう。HPを半分以下にするとクリアなので、隊員の武器が強ければ狙ってみてもいい。

←片方をテレスドンの上に配置、もう片方で攻撃だ

アンドロイド0指令 ベムラー2匹を先に倒せ

セブン出現:マップ2でダンが廃ビルに隣接/マップ2で8ターン経過/マップ2で敵残り1匹

マップ1は屋内戦闘。怪我した隊員は後ろに下げつつ戦おう。マップ2では弱いベムラー2匹をさっさと倒し、エレキングに集中攻撃だ。セブンにエレキングを任せる手もあるぞ。

←ベムラーはかなり弱いので2匹とも楽に倒せる

遊星から来た兄弟 偽ヒーローを囲んで叩け

マン出現:マップ1で5ターン経過/マップ1で科特隊出現後ビルが壊れる/マップ3で5ターン経過
セブン出現:マップ2でニセマンが上陸/マップ2で8ターン経過/マップ3で5ターン経過

マップ3はなかなかウルトラマンが出ないので、防衛チームの活躍が必要だ。ほぼ全員でいっせいに片方を攻撃して、一気に倒してしまおう。1機は逆方向へ進み、もう片方をひきつけて町を守るための盾になろう。

⬆科特隊・警備隊で片方の偽ヒーローを叩け

ハミダシニンドリ

ウルトラヒーローの出現場所の下に町があると、当然のように踏み潰される。変身する隊員はなるべく何もないところに配置だ。出現後はなるべく踏まないように行動してくれるぞ。

徹底攻略

GBA ●トミー ●発売中 ●5040円(込) ●RPG ●1～2人用 ●GBA専用通信ケーブル対応

NARUTO-ナルト- ナルトRPG～受けつがれし火の意志～

ストーリーモード&組手道場の攻略ポイントをピックアップして紹介していく。

ストーリー攻略 楽に物語を進めるために効率良くキャラを育てる

ナルトたちを操作して進む本作は、RPGということもあり、キャラクタの成長、すなわちレベルアップが本編を進めるうえで重要な役割を持っている。今回は、そのキャラクタの効率の良い成長のさせ方を教えていくぞ。

←物語が進むとキャラの入れ替えが可能になるぞ

フィールド キャラクタを成長させるポイント

本作は敵のエンカウント率が高く、ストーリーを進めて次のマップへ移動するとザコ敵のレベルもかなり上がる。そこで、ここでは楽に物語を進めるためにキャラクタの成長させるポイントを2つ紹介。この2つを押さえておけば、かなりスムーズにキャラクタをパワーアップできるはずだ。

1 ボスの手前でレベル上げ

ボス戦の手前には必ず回復床があるので、一気にここまで進もう。回復床を拠点にレベルを上げる。

2 こまめに武器防具屋へ

物語が進むと木ノ葉の里の武器防具屋の商品が変わる。必ず立ち寄って、最強の装備を揃えておこう。

バトル 術の効果を覚えて戦いを有利に

忍術には、そのキャラクタ独自のスキル術のほかに一般術がある。ここでは、その一般術の種類と効果を公開。スキル術とは違い、消費チャクラもそれほど多くないので、ザコ敵相手には重宝するぞ。バトルを有利に戦え!!

一般術リスト ※攻撃系術は赤 補助系術は黄 回復系術は青

術名	消費チャクラ	効果
火とんの術(壱～参の巻)	2、4、20	炎によって敵1体に攻撃
雷とんの術(壱～参の巻)	4、8、20	雷を落として敵全体に攻撃
風とんの術(壱～参の巻)	4、10、25	風の力で敵全体に攻撃
水とんの術(壱～参の巻)	5、15、25	水流で敵全体を攻撃
解(毒、くらやみ、術ふうじ、よろず)	2、2、2、6	仲間1人の各状態異常を回復。※よろずは味方全体の全て異常を回復
分身の術	2	2ターンの間、守備力が1/2上がる
木ノ葉の盾	3	2ターンの間、味方全体の守備力が1/2上がる
おうえんの術	6	3ターンの間、味方1人の攻撃力を上げる
くらやみの術	3	敵全体をくらやみ状態にする
子守唄の術	3	敵1体を2ターンの間、眠り状態にする
変わり身の術	5	2ターンの間、攻撃を1/2でかわせる
瞬身の術	2	戦闘中に使うと逃げられる。※ダンジョン移動中に使うとフィールドMAPへ移動
しょうせん術(壱～四の巻)	2、4、6、8	味方1人のスタミナが回復
しょうせんりん術(壱～四の巻)	6、8、18、36	味方全体のスタミナが回復
みょうしゅふっかつ(臨、兵)	10、20	行動不能になった仲間1人を回復。※臨はスタミナ、チャクラともに1/2で回復。兵は最大まで回復

キャラクタ特有のスキル術リスト

高い攻撃力で攻めろ!! うずまきナルト

強力な攻撃力を持つ術が多い。スキルを上げればさらに攻撃力もアップ。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
影分身の術	1	7	↑↑BBAA
おいろけの術	3	5	↑↑
ハーレムの術	3	10	LLLRBA←↓
オナラ	6	4	連打
多重影分身の術	8	50	BBBABRB
うずまきナルト連弾	28	55	連打
うずまきナルト二千連弾	48	100	連打
蝦蟇ドス斬	-	170	↑→↓←↑→↓←A
コンビ変化	60	200	→↑↓BAAL↓R
九尾のチャクラ	-	250	↑↑LL←AABBA
?	-	250	↑↓→→BAAR←←

全体攻撃を活かそう!! うちはサスケ

術で攻撃するよりも、全体攻撃ができる武器を装備して攻撃するといいぞ。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
火とん・ごうかきゅうの術	1	10	↑↓↓↑
風魔手裏剣影風車	10	40	連打
獅子連弾	15	55	連打
写輪眼・コピー	17	20	BABABBA
火とん・ほうせんかの術	18	20	B↑↓↓↑A
火とん・りゅうかの術	20	30	↑↓↓↑↑↓↓↑
写輪眼・さいみん眼	25	12	LRLRBA
写輪眼・どうさつ眼	-	8	LRLR
千鳥	-	150	↓↓RR→BBAAB

仲間を回復でサポート 春野サクラ

回復、支援系の術が多くバトルで重宝する。サポートに徹しよう。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
内なるサクラ Lv.1	1	9	連打
ブービートラップ	12	3	連打
手裏剣乱舞	20	14	連打
活殺自在の術	22	3	ABRLRL
内なるサクラ Lv.2	27	30	連打
暗中飛躍の術	30	3	↑↓↑↑↓↓
内なるサクラ Lv.3	40	50	連打

ハミダシニンドリ スキル術は使用した回数によりレベルが上がる(最大レベル3)。ほとんどの攻撃系の術は、レベル2になると与えるダメージが1.15倍に、レベル3になると1.25倍にもなるのだ。

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2004 TOMY

組手道場攻略 すべてSランクを修得するためのポイントを伝授

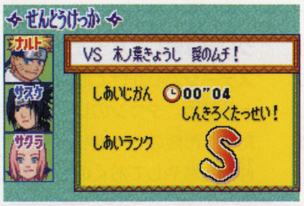
できるだけ早く相手を倒し、そのスピードを競う組手道場。ここでは、最高Sランクをもらうためのコツを紹介。クリア時間に応じてアイテムがもらえるので、アイテムコンプリートを目指す人も必見。

←薬草とり任務クリアで組手道場の挑戦が可能に

新たな相手を出す条件

一、ゲーム本編を進める
本編を進めることで対戦相手が増える。クリア後に出現するチームも。

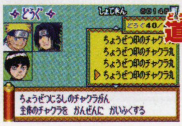
二、Bランク以上で倒す
評価Bランク以上の成果を出さなければ出現しないチームもあるぞ。



↑最速で敵を倒しSランクをゲットせよ!!

基本戦術 技は出し惜しみせず豪快に使え!!

Sランクを目指すうえで重要なのは、相手を瞬殺すること。ここでは基本となる2つを紹介。始まったら、最初から術全開で出し惜しみせず戦うのだ。


道具も惜しむな
←術のためにチャクラの回復アイテムを持っておく

コンビ変化

1 ナルトのコンビ変化を活用する

ナルトのスキル術「コンビ変化」は全体に強烈なダメージを与える。ナルトはひたすらこの術で攻めるる。

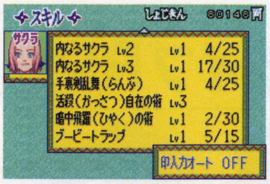
2 サクラの活殺自在の術は必須

相手の強力な術に対抗するべく、サクラの「活殺自在の術」で封じる。スキルも上げておくといいぞ。

魔幻・活殺自在の術

応用戦術 強敵にはスキルを上げて挑め!!

スキルを上げることで術の攻撃力や持続力などが上がる。強敵と戦う前には必ずスキルを上げよう。以下、強敵との戦い方を解説していくぞ。基本はナルトのコンビ変化で攻撃、仲間はサポートといった編成で挑め。



←スキルを上げておくと戦いが楽に展開するぞ

VS.影分身の術!

登場する敵 ナルト6人

うずまきナルト連弾、うずまきナルト二千連弾を立て続けに6人から受けるとさすがにつらい。そこで、サクラの活殺自在の術を使って術を封じてしまおう。

↑封じてしまえば楽勝の相手

VS.オトコのミリョク!!

登場する敵 エビス・ガイ・カカシ・アスマ

カカシは、イチャイチャパラダイスなどの本を読むと通常攻撃が効かなくなる。時間ロスにつながるので、術で一気に勝負しよう。チャクラの回復を忘れずに。

↑カカシを先に攻撃するのも手

VS.影分身の術!!

登場する敵 カカシ6人

術を封じてしまうと、雷切よりもつらい全体攻撃を6人から受けることに。術は封じずに雷切を受けるようにしよう。HPだけ気を使えばそれほど難しくない。

↑雷切よりつらい全体攻撃!!

仲間になるカカシは完全オートで動くNPC。圧倒的な実力を持っているが、自分で操作できないため組手道場でSランクを目指すには不適合な仲間といえそうだ。

素早い動きでかきまわせ!! ロック・リー

青春剛拳は攻撃力を大幅に上げる。強敵を相手にするときは活用しよう。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
美しきあおいやじゅう	25	4	連打
木ノ葉烈風	25	4	連打
木ノ葉旋風	25	8	連打
表蓮華	27	15	連打
青春剛拳	30	1	連打
八門遁甲	40	20	連打
裏蓮華	43	40	連打

オールマイティに力を発揮 日向ネジ

万能タイプであるネジのスキル術は、白眼を使ってから使用するのだ。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
白眼	1	3	LRRL
点穴	30	15	LRRL←←
八卦掌回天	32	2	→↑←↓→↑←↓→
八卦六十四掌	32	18	←↑→↓→↑←↓→B

補助系の術で仲間をカバー 奈良シカマル

←影真似の術で動きを封じてしまえ!!

スキル術、一般術ともに仲間をサポートする術を多く覚えるぞ。

名称	習得レベル	消費チャクラ	印入力コマンド
影真似の術	1	4	←↓→↓B
流れ雲の術	30	10	LLLLLRR
影奈烙の術	32	7	←↓→↑←↓→↑B
ぎょふの利の術	40	3	ABBBR

ハミダシニンドリ レンタルドールはお手軽にレジェンズを借りることが可能。ただし使用時間が決まっていて、レベルアップもしない。どんなレジェンズなのか「お試し感覚」で使うといいだろう。

徹底攻略

GBA ●バンダイ ●発売中 ●6279円（込） ●RPG ●1～2人用 ●ソウルドールアダプタ対応

レジェンズ 甦る試練の島

序盤のステージ2のイベント解説と、冒険を共にするレジェンズたちとの過ごしかたをサポートする！

「ライブRPG」で旅を共にするレジェンズたちとの接しかた

ヘキサドラゴン

主人公が最初に手にすることとなるレジェンズ。風の属性を持っている。

南の海に浮上した孤島「試練の島」で開かれているレジェンズの一大イベント「ライブRPG」。参加中はさまざまなイベントをクリアしていくことになるのだが、冒険を共にするレジェンズたちをやみくもに戦わせては、クリアは難しくなってくる。ここでは序盤のステージで心がけておきたい、冒険のポイントを解説。タウンのレンタルドールを利用したり、市販のトイをリボーンさせて、冒険の仲間を増やしておくのもオススメだ。

↑市販のソウルドールで新しい仲間を増やす

トイをリボーンして仲間を増やす

レンタルドールを使うことも

イベントを進めることでタウンやキャンプ内にあるレンタルドールのショップがオープンする。

レジェンズの属性にあった場所で戦おう

各レジェンズと使用する技には6種類の属性があり、各属性の相性によりバトルの有利不利が決まる。また有利な場所でバトルすることで、技の追加効果も狙えるので、経験値稼ぎなどは有利な場所で戦うようにしよう。

↑風の属性を持つヘキサドラゴンは水辺での戦いは有利になる。風属性の技を使えばその追加効果を与えられる

↑通常ダメージ＋追加効果でより大きなダメージに

バトル場の属性をチェンジ

シフトエレメントを使えばバトルの場所の属性を、使用しているレジェンズに有利となる属性にチェンジすることが可能。

↑→逆に不利な場所でのバトルや、均衡したレベルの相手とバトルする場合は「シフトエレメント」で舞台の属性をチェンジ。使用回数は限られるが、自分の有利な展開に持ち込むのが勝利への第一歩となる

使用回数は限られるがバトルの流れは大きく変わる

ソウルドールはこまめに磨こう

手持ちのソウルドールは時間がたつと汚れていき、汚れたままで冒険を続けているとレジェンズとの仲が悪くなってしまう。ゲームを始めたら、コマンド表示画面にある「おていれ」を最初に行う習慣をつけておこう。十字ボタンでソウルドールを磨き、ピカピカになるまで続けるのだ。

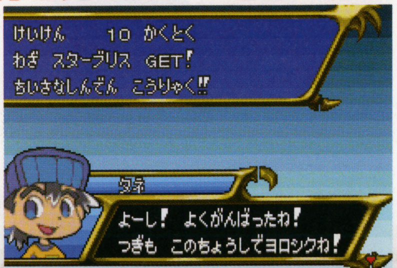
↑L、Rボタンで磨くソウルドールを選択

ゲーム中断時も「オート冒険」で育成

電源を切る前に指示を与えておくことで、電源を切っている間にレジェンズたちが冒険する「オート冒険」も利用したほうがよい。レジェンズが成長していたり、アイテムを持ち帰ってくることもあるぞ。

↑リストの中から好みのスポットを選択。レベルや冒険時間がそれぞれ違い、スポットはドンドン増える

行き先を決めて電源を切る



←↑電源を入れると冒険日記が始まり、絵本を読むように冒険の内容を教えてくれる

一定の経験値とどうぐを入手

©Wiz・レジェンズ製作委員会 2003
©BANDAI 2004

ステージ2では特殊なアイテム「タリスダム」を探す旅へ!

ここからはステージ2のイベントのポイントを解説。ここでの目的は「タリスポッド」のパワーアップ版ともいえる「タリスダム」を作ること。ダムパーツは3つに分かれていて、エリアの洞窟内から探し出して作ってもらうことになる。しかしそこまでの道のりはかなり厳しいのだ。

↑ステージにて説明が行われ冒険に出発

↑シロンがいなくなってしまうイベントも!

「タリスダム」の3つのパーツを探そう

さまざまな種類の森や洞窟がつながっているステージ2。その広大なマップ内に3つのダムパーツは隠されているという。洞窟内にいるマーメイドたちなどから情報を集め、マップ内をくまなく探していこう。

↑マーメイドのすみかで重要な情報を聞くことができる。とても親切なマーメイド

←さまざまな名前の洞窟や森がひしめき合っており、マップはかなり広い。隅々まで探そう

クラウドジャイアントが行く手をさえぎる

雲の水蒸気が凝縮しているため意外と重く、比重はほぼ水と同じくらい。そのため寒い場所は体の水分が凍りやすいので苦手だ。体の大きさを自由に変えることができ、空を飛んだり巨人に変身できたりする。

ステージ2ではソウルドールをセットできる、台座のような仕掛けがいくつか存在する。セットすることでその仕掛けが発動するのだが、中にはその台座を守るレジェンズとのバトルになることも! クラウドジャイアントとのバトルに勝利しよう。

←この台座にソウルドールをセットすると、仕掛けが発動する仕組み

台座の秘密を解き明かせ

↑セットしようとしたらクラウドジャイアントが現れた。いきなりバトルに突入する

ライブRPGの開催地「試練の島」ガイド

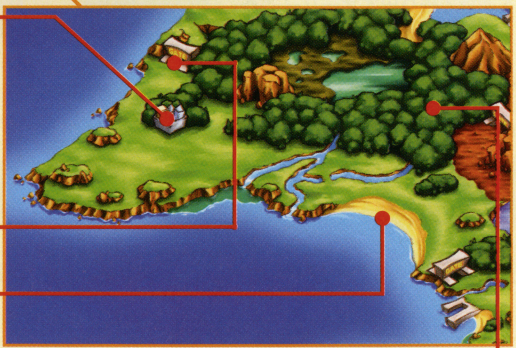
レジェンズパークの歩きかた

エリア2周辺

こちらは試練の島西側にあたる、エリア2付近のガイドマップです。ライブRPG参加者の方はご自由にお持ちください。

レジェンズパーク全景図

島の敷地すべてがレジェンズパークです。敷地内は各ゲートで区切られていて、イベントをクリアすることで先に進めるようになります。がんばってください!



傷を癒せるウエストキャンプ

ステージ2で唯一のキャンプ地「ウエストキャンプ」ですが、迷路のように入り組んだ森を抜けないとたどり着くことができません。キャンプ内はホテルやショップ施設があります。

←狭いですが最低限の設備がそろっています

←傷ついた体をホテルで回復

エリアを区切るゲート

この先のゲートは、イベントをクリアしないと進むことができません。レジェンズたちとの冒険が順調であるなら、必ず越えることができるでしょう。

経験を積める海岸線

風属性のヘキサドラゴンで旅をしている方は、この海岸線で経験値稼ぎすることをオススメします。

←経験値稼ぎのプレイヤーが集まります。風属性ならぜひどうぞ

迷路のような森

中は迷路になってますので、迷子にならないように注意してください。

←マーメイドのすみか

ハミダシニンドリ 「タリスダム」が完成すると、3体のレジェンズを手持ちにすることが可能になる。バトル中にほかのレジェンズに交代して、助け合うこともできるのだ。

徹底攻略

GBA ●アーテイン ●発売中 ●5000円（込） ●1～2人用 ●GBA専用通信ケーブル対応

モンスターサマナー

トーナメントでしか手に入らないモンスターを一挙公開。モンスター図鑑完成に役立ててほしい。

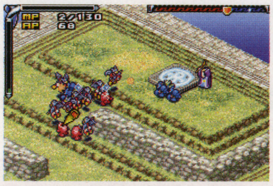
ハミダシニンドリ トーナメントは最初は2回戦のノーマルしか挑戦できないが、優勝したり、本編のストーリーを進めると、挑戦できるクラスが増えていくようになっているぞ。

トーナメントをクリアして6種類のレアモンスターを手に入れろ

シバの町でサブイベントとして行われるトーナメントをクリアすると、タイトル画面で新しくトーナメントモードが追加される。このトーナメントモードで優勝すると、他では手に入らないレアなモンスターと契約できるのだ。対戦するサマナーやデッキの構成は基本的にランダムになっているぞ。

編成に迷ったら、召喚時間が短く、移動が早いカラス天狗を入れておこう。レベル1モンスターは不可視を持つひゅどろんがオススメだ。

←まずはシバで行われるトーナメントに参加しよう



←カラス天狗やひゅどろんで攻めるのがオススメ

図鑑NO.29 グレンキャノン

入手条件：2回戦トーナメント（ノーマル）で優勝

貫通する大型大砲を持つ機械兵

レベル3モンスターなので召喚にかかる時間は長め。間接攻撃タイプで貫通性の爆弾タイプとかなり強力。離れた敵への先制攻撃や、支援に大きな力を発揮するだろう。

←レベル3としては消費MPはやや低めになっている。気軽に呼び出せる方だろう

図鑑NO.22 キングドラゴン

入手条件：2回戦トーナメント（ハード）で優勝

異次元の力を使う3つ首の竜

クィーンドラゴンと違って回復技を使うことは出来ないが、攻撃が強烈。上級ドラゴンが使うディバインブレスを3連射するトリディバインで、立ちはだかる敵を焼き払う。

➡1体しか召喚できないのはもちろん、その消費MPも召喚にかかる時間も最大級

図鑑NO.45 スパーク

入手条件：3回戦トーナメント（ノーマル）で優勝

体内の永久電池から電撃を生み出す

レベル2モンスターだが、能力はもちろん消費MPや召喚時間もレベル3モンスターに匹敵する。普通の雷魔法のほか、貫通性の雷撃魔法を連続で繰り出すオーバードライブが最大の武器だ。

➡強力なモンスターだが、数を揃えるのには向いていない。使いどころはやや難しいといえる

図鑑NO.38 獣王ギルゴーン

入手条件：3回戦トーナメント（ハード）で優勝

200年間獣族を治めた偉大な王

圧倒的な攻撃力を誇る獣の王。全モンスターのなかでも最高クラスの体力、高い防御力を持っている。特殊能力で間接攻撃にも強く、死角が見当たらないモンスター。

➡圧倒的な能力だが、消費MPが大きく、召喚にかかる時間もかなり長い

図鑑NO.23 クィーンドラゴン

入手条件：4回戦トーナメント（ノーマル）で優勝

圧倒的なパワーといやしの力をあわせ持つ

攻撃技のディバインブレスと回復技のセイントミストを使いこなす。1体で戦局を変える力を持っているモンスターだ。

←非常に強力なモンスターだが、1体しか召喚できないぞ

図鑑NO.52 大魔王バイレイン

入手条件：4回戦トーナメント（ハード）で優勝

108の魔法をあやつる太古の大魔法使い

あらゆる魔法を使いこなしたという魔族。無属性の魔法攻撃を基本に、貫通性を持つメガスパイラルで戦う。消費MPは高いが、召喚時間は同クラスのモンスターに比べるとやや短い。

←550と魔族にしては圧倒的な体力を持っているが、やはり1体しか召喚できない

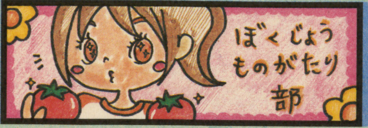
 ©ERTAIN CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームソフトファンクラブ

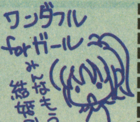
-Love. I don't like to see so much pain-

●フロクCDの作業やらなにやらでヒーヒー状態(泣)。なので今回は、りふぁコメント率が高いです。ごめんね～。(かややん)
●マイキャラ紹介系が多くなってきた。それぞれが違った遊び方ができるからこそ、ゲームは楽しいんだよね、と思う。(りふぁ)

●「星のカービィ ベストセレクションCD」届きました～! しめ切り2日前に出したCDのハガキ…。今か今かと、届くまでポストをのぞき続けて2カ月後…。「き…きたぁぁぁ!」とはしゃぎまくって鼻血が…(本当)。うれしくて毎日聴いてます! 「あぁ…なつかしい…」と言いながら!【京都府/ゆずりはさん】 6月中旬には、編集部にも「CD届かない～」という投稿たくさんでした。みんな待ちわびてたのね。(か)



【岩手県/an Leeさん】



【大阪府/水乃アクア改め飛鳥陣さん】『ぼくもの』でコネクティビティ初体験? どうでしたか～? (り)

【静岡県/キリン酒さん】みんな結婚するの早っ! ロックが多いのかな? キリン酒さんはどう? (り)

【秋田県/緑翠みどりさん】そっか、女の子版でエピソードが増えてる…? でもダリル…ねぇ(笑)(り)

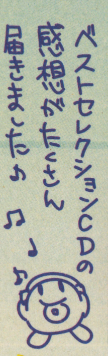
【北海道/ありのみさん】ダンナさんはグスタファなんですね。しかしサメに縁がありますね～(笑)(り)

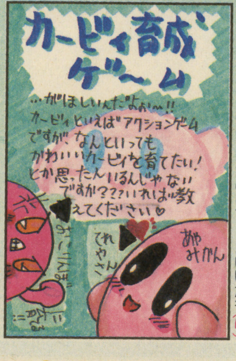
【福岡県/わっぷ改め宵闇くろさん】今回はみんなの牧場名なんかを一気に紹介してますよ～(り)

【長野県/らりーたさん】最新作の女の子版で遊びたいですよね。あとは結婚相手で決めるとか? (り)

みなさんが報告してくれた、牧場の名前や犬の種類を一気にご紹介!
●牧場名は「パラダイス牧場」、犬は耳が立っている方で「みや」です。セピリアと結婚して、息子の名前は「ヒナタ」です。【茨城県/幻想コーギーさん】 そういえば牧場の名前ってシリーズによって変えてますか?
●私は耳が立っている方の犬にしましたが、たれている方にすれば良かった、と後悔してまス。【神奈川県/舞輝りあさん】 立て耳の犬を選んだ人の方が多いのかな? どっちもかわいいからOK、OK!
●私の牧場は「ロンロン牧場」で馬は「エポナ」です! 他も『ゼルダ』系ですが、子供だけは「カイ」と平凡にしてあげました。将来のためですよ…! 犬は立て耳です。奥さんはナミさん。【千葉県/史紗1号さん】
●ロンロン牧場、犬はクリミア(失礼)、馬はエポナ、にわとりはコッコです!【兵庫県/風華七瀬さん】 ロンロン牧場多し!? うちの鶏もコッコですが、品質のいい卵を最初に産んだのは2匹目の「ニンドリ」(笑)。

【東京都/モグリンさん】





【大阪府/あやみかんさん】育成はムリでも、『ピカチュウげんきでちゅう』みたいなのはちょっといいかも(り)

【岐阜県/コケシさん】カービィをなんとなく知ってるからこその間違いかも。どう見てもタイトル違うけどな～(り)

●コピー+スプレー、私も結構見つけました。
レッド+ファイア=炎カービィ
オレンジ+マスター=光の勇者(笑)
スノウ+アイス=氷のカービィ
イエロー+トルネード(能力使用時)=雷風(?)
とまあ平凡ですが…。スノウ+アイスはきれいです。【福岡県/とろみさん】 コピー能力の使用時は、また違った見方を発見できるかもしれませんね。

★ベストセレクションCD届いたよ!

【愛知県/れあこいる・Sさん】『カービィボウル』のエンディングなんて、当時聴けた記憶ないです(苦笑)(り)

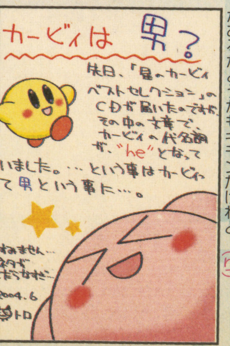
【東京都/星川レイナさん】『スパデラ』がリメイクされたら『スパデラデラ』とかになるのかな(笑)(か)

【神奈川県/うめ吉さん】カービィって、曲の雰囲気がかなり統一されてるから1曲選ぶのは難しい…(か)

【京都府/楠チェリーさん】やったことのない『カービィ』の曲が聴けちゃうのも、嬉しい点ですよね(り)

【静岡県/さとこさん】これだけ作品があると、知らない曲もありそうだけど。みんなよく知ってるな～(か)

【神奈川県/テッコツさん】「グリーングリーンズ」は『カービィ』に欠かせない曲ですよね!(り)



【福岡県/トロさん】異議なし!(笑) 彼らにオスメスがあるかどうかもギモンだけれど…(り)

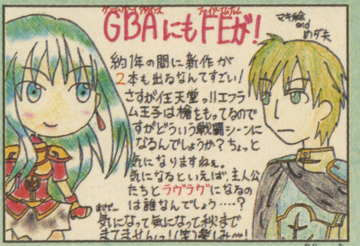
【神奈川県/uniさん】イラストに曲のイメージが表されていますね。このシーンを思い出します(り)

【神奈川県/芹澤りょうさん】カービィのCDって少なかったから、一気に満足できる内容でしたね(か)

●『FE』の勇者ローランの元ネタとおぼしきものを世界史の図説で発見。「ローランはカール大帝の甥で武勇の誉れ高い将軍であった。（中略）大帝の軍が敵に囲まれて危機に陥った時、ローランは最期まで戦うが、味方の裏切りにあい戦死する」とありました。彼が愛用していた武器はデュランダル。実際のローランも『FE』のような人物でなくとも「勇者」なんだと思いました。【千葉県／出るセイバーさん／氷】 世界史が楽しくなりそう？（り）

【熊本県／青時水海さん】

●ルゥとレイの双子が好きです。天然のルゥとあまのじゃくのレイは良いコンビです。新作『聖魔』の主人公が双子ということで、このふたりのような仲がよい双子だといいです。【秋田県／葛籠疾風さん】 きっといい双子っぷりを見せてくれるでしょう！ 主人公ですしね。



【茨城県／マキ絵さん／炎&めダ夫さん／風】槍を持った歩兵といえば敵下級兵かアーマーでしたが…（り）

●村人サイコー!! 村人の素晴らしい所、あらゆる兵種にクラスチェンジ可、いわゆる最新作『聖魔』の分岐クラスチェンジの元祖的（？）システムで、大きく分けてナイト系、傭兵系、弓系、アーマー系、魔法系の5つにクラスチェンジ可である。さらに素晴らしい所、半永久的にレベルアップが可能（ただし傭兵系にクラスチェンジした時のみ）。【宮城県／魔離尾☆マリオさん／炎】 『聖戦』では逃げ回り助けられるだけのユニットだったし、『烈火』では「村人その3」のウィル（笑）がいただけだったし…。やっぱりオイシすぎるから登場しない!?

【神奈川県／神崎レイさん】正直、エフラムはエイリーク王女の「お付きの人」に見えました（笑）（り）

【福岡県／エルさん／理】『聖戦』の王女ラケシスはクラスチェンジしたら最強の馬でしたからね～（り）

【石川県／舞姫さん】ロクヨンで出ると信じて疑わなかった（と思われる）時代もあったのですよ（笑）（り）

【？／早弓りおさん】『FE』祭り！ そんなカンジですね。みんなでテーマ曲を合唱しましょう（？）（り）

【和歌山県／仁志さん】マップ画面の字幕（文字の色など）とは、細かいところ見てますね～（り）

【宮城県／黒龍白龍さん】はい、そう思います。意外にその辺の話題の投稿はきていませんでした（り）

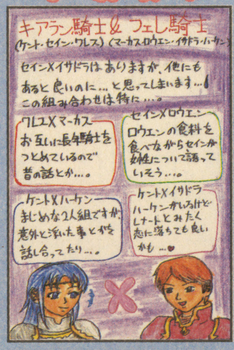
【大阪府／リュガさん／氷】1周目はとにかくクリアできればOK！ 2周目に完全クリアを目指しましょ（り）

【福島県／香月夏さん】エリミーヌ様の姿もファンブックで明らかに。月刊任天堂に登場したことも…（り）

店頭において ある「月刊任天堂」で、アイテムのダウンロードができたの覚えてる？その時の画面に登場したのがエリミーヌ様！

まとめて紹介！ 勝手に支援会話

【岡山県／大木戸柾木さん】全然違和感がない！ ホントにこんな天然ボケかましてそうですね（り）



【神奈川県／神崎庵さん／闇】ケントとイサドラの場合、フィオーラの支援と似た感じになりそう（り）

●ロイとファ。ニノとカナスみたいなのほほんとした会話になりそう。ロイはファのことを気づかって、ファは「お外の世界って広いね！ いいなぁ」とか言いそうです。【神奈川県／森林草葉さん／光】 もともとシナリオ上会話が多いから、支援会話が特にない？

●パントとニノ、あると思ってました！ パントならニノの両親に会ったことがあるかもしれないし、魔道の才能のあるニノの事も認めてくれそうです！【熊本県／みゆさん】 奥さんのルイーズとも仲良くなれそう（笑）。

●イサドラとヴァイダに支援があれば…女騎士同士なので。あと、ニニアンとヒース（ヴァイダ）の支援も見てみたいなー、とか。竜と竜騎士の支援…どんなのだろう。【奈良県／草原りあさん／炎】 竜と飛竜の関係とかね。

●ロイド、ライナスに支援会話があったら。ニノ→兄にべったり（クラリーネみたいに）、ライナスとヘクトル→敵対視するがそのうち意気投合…。【愛知県／時空軍師さん／風】 彼らは仲間になりそうだったのにな。

【三重県／全年齢対象外さん】

●『マリオ＆ルイージRPG』でレベルが99になったあともウフマンジャロでPOWをあげまくり、キノコ各種をすべて99にしてキノコバッジAAとエライフォースを装備し、ハエまるにファイアブロスのアドバンスコマンドを全て成功させたらめちゃくちゃ喰らう！ 実行中です。【富山県／斉藤悠一さん】 エライ大変そう！

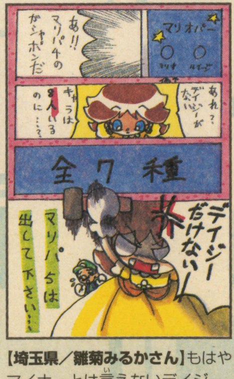
【千葉県／椋リョウさん】人目を気にするより、通りすがりの人を惹きつける勢いで叩いちゃって！（り）

【石川県／めっちぽーさん】ピーチ姫の脱出作戦は、ケーキ作ったりなんだりと楽しいですよね（り）

【岩手県／シオしお。さん】新しい町とかに行くと全員Xボタンで調べるが基本ね。解説文にも愛が（か）

【東京都／MLさん】『2』にはルイージでしかできない技もあるってもんです。ガンバレ弟さん（り）

【兵庫県／ソーナンスみやさん】恥ずかしがり屋のおばけだったのに…。クリボーは…テニスできるか？（か）



【埼玉県／雛菊みるかさん】もはやマイナーとは言えないデイジー。次のグッズにはぜひ彼女も（り）

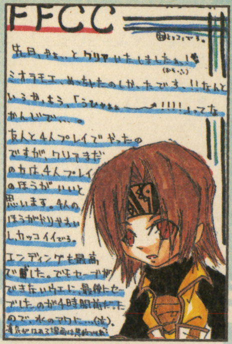
お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

【北海道／やっほいず。さん】

【愛知県／白郷彼方さん】延期もあったけど、今はもう遊んでますよね。ストラップ当たったら教えてね(か)

【富山県／セイルさん】ディズニーのサイトからも情報が見られて、壁紙ダウンロードもできちゃいますよ(か)



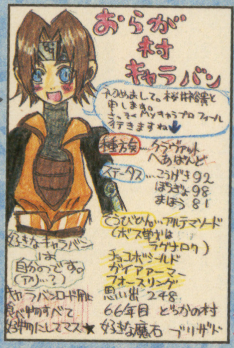
【静岡県／麻倉サイさん】このゲームは最初がキツイんだよね…。進めるとグングン楽しくなります(か)

【岡山県／eagleさん】アーティファクトを取る順番は、ちゃんとボーナスで決まるのに～(笑)(り)

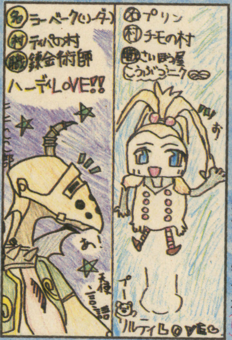
【宮城県／橘葵さん】遅くなってゴメンなさい。魔法なヒーローでクリア! おめでとうございます～(り)

おらが村キャラバン

『FFCC』でのマイキャラや村の名前、キャラバンの様子などを教えてくださいね!



【東京都／桜井裕貴さん】年数がすごい…。やっぱり好き嫌いがないと長生きしますなあ(?)(り)



【神奈川県／天使言語さん&プーさん】一緒に冒険したりもするのかな? ユークも結構いるんですね(り)

【岐阜県／ひわさん】正反対の性格? サポートし合って進んでいけそうないいコンビかもしれませんね!(り)

【富山県／いちたすにはさん】フェニックスのおりふぁも持ちまくってます。ははは…(苦笑)(り)

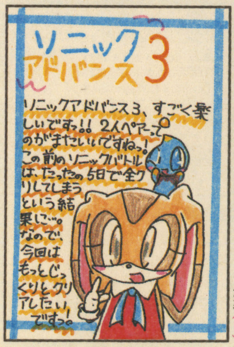
●妹がいない間にこっそりと『FFCC』やってます。まだ始めたばっかりですが。私のハーベスト村のキャラバンは、ほとんどセルキーです。中でも一番お気に入りなのがセルキー女(うるふれっぐ)のポールです(なぜ男の名前…!?)。つまりマイキャラ。【奈良県／Mikadoさん】 なぜこっそり!? いっしょにやればいいのにー!

●やりたいラッシュ! 『コンガ2』が出て「やりたいっっ」って思いました。コンガをポンポコしてみたいのです! ここ2、3カ月迷ってますっ。しかし『ペーパーマリオ』が…。自分の中で「やりたいラッシュ」到来しましたね。【和歌山県／森+H】 これから『テニス』も出るし、今のうちにやらなきゃ!(り)

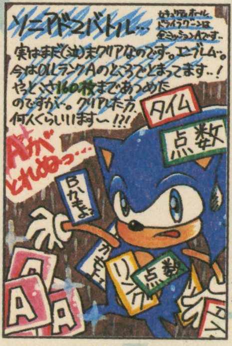
『スーパードンキーコング2』も思い出がありまして…。そして『バテン・カイトス』。

【大阪府／伊勢湾台風1億号さん】

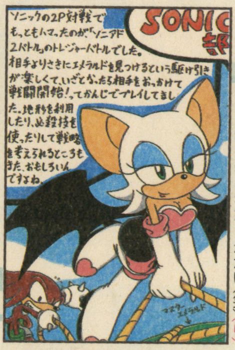
●ぼくはGCの『ソニック』のゲームは全部持ってます。一番好きなのは『アドベンチャー2バトル』! チャオの育成が楽しくてもう…大好き～! エンブレムの数は160枚です。【青森県／ソ肉さん】 『2バトル』の評価は高いですよね!



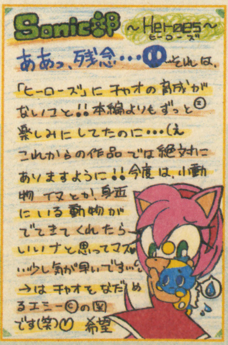
【愛知県／エンジェルアイランドさん】今度はどうでしたか? ゆっくり高スピードで遊びましょう(笑)(り)



【栃木県／ノッチーさん】エンブレム極めようとすると大変! みんなどのくらい集めてるの?(か)



【北海道／青空太陽さん】いざとならなくても、見かけたら邪魔して楽しんでたかもしれない(笑)(り)



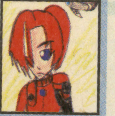
【大阪府／希望さん】犬っていろんな種類がいるから、犬だけでもいろんなチャオに変化できそう(り)

【東京都／海月らぐなさん】むむ、自分はまだ見つけられず(泣)。いいもん、原曲CD聴くもん(笑)(か)

【福島県／森奥ほりいさん】元々マイキャラにしてて「かぶった!」っていう人は…さすがにいない?(り)

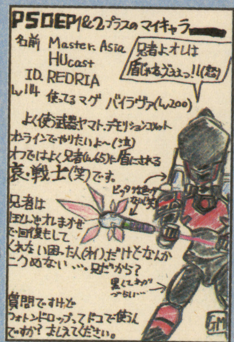
ハンターズマイプロフィール

『PSO』マイキャラ紹介!



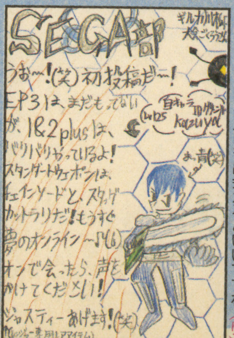
●ヒューマーの@2です。身長は最小なので愛用のツインアサシンセイバーをひきずってしまいます。【徳島県／MAXIMさん】 重そうに持つ姿も微笑ましい(笑)。

【千葉県／高坂裕子さん】ペンネームと違う名前だと、すれ違ってても気づかなかったかもしれない～(り)



【新潟県／ジム顔さん】お兄さんはフォース? 盾になってあげてくださいな、その辺はレベル差で(笑)(り)

【石川県／如月零さん】やった! おめでとうオンライン。またイベントなどあるといいですね!(り)

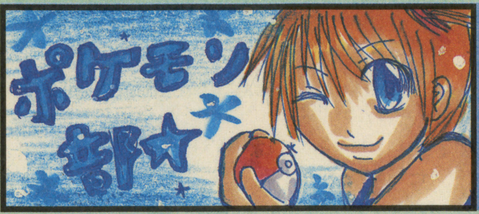


【愛知県／イエンマンさん】こちらも、祝オンライン! 知っている人にも出会えるといいですね(り)

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキの大きさに切った厚めの紙に描いてください。市販のハガキサイズ用紙を使うと便利です。文字は読みやすく書いてくださいね(小さい字、細すぎるのは読めなくなっちゃう)。一度にたくさん投稿する人は封筒でまとめ送りもOKですが、1枚1枚に都道府県とペンネームを書いてね! イラストだけじゃなく文章投稿はもちろん、写真や図など何でもOKですよ。(85ページにつづく)

●久しぶりに『森e+』をやりました…。いやぁ！ はまる！ 今じゃあ毎日やってます。ホロン村(『ゼルダ ふしぎの木の実』の村の名前)のちかです～。みなさんの村の名前はなんですか？【神奈川県／滝川智香さん】

●みなさん『どうぶつの森』でどんなキャラを使っていますか？ ているず村ピート(女)です。【大阪府／ピートさん】 好きなゲームから村の名前をとってる人って多い？ カカリコ村とかたくさんいそう。(り)



【滋賀県／桜井アドさん】

●ホビーフェアに行きました！ ポケモンブースでは対戦やチャットでにぎわっていました。チャットで「ニンドリャー」と入力する時は少し緊張しましたが、ニンドリ読者が見つかってよかったです。【北海道／ブラインドさん】 大勢の人がいるのに、よく見つかりましたよね！

【千葉県／リーフォスさん】たくさんバトルしたんですね！ ポケモンブースに集まる人多かったもんな～(り)

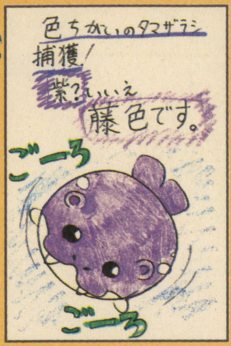
【大阪府／まーちんさん】次はポケフェス！ 大会に出場する人もしない人も、楽しんできてね！(か)

【東京都／ピンぽんさん】ボックスのうまい利用法、面白い使い方、あれば教えてほしいですね(り)

コウジタウンポケモン研究所

みんなでポケモンのこと調べちゃおう！ 今回はまた色違いポケモン特集。まだ色違いを見つけられないという人も、ココで楽しんでね。

色ちがいポケモンずかん



【東京都／狸緒さん】藤色のタマザラシ。シブイ！ 紫系統の色違いって多いみたいですよね (り)

【愛知県／ヒゲフカさん】こうやって見ると、色に統一感があってカワイイ！ 黒いデンリュウか～ (り)

【福島県／海のゼルダさん】いつもの灰色よりカッコイイと思いますよ～。グラードンみたいで (り)

【大分県／葉月あやさん】リザードンの色違い、黒いんだ!? カッコイイ!? イーブイは灰色ですね (り)

【神奈川県／まる♂さん】タマゴから色違いが生まれてくるなんてステキ！ しかしフカヒレって… (り)

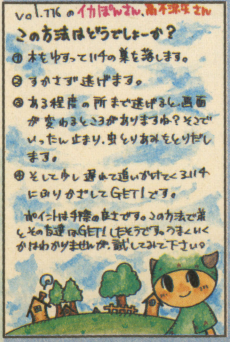
●『ルビー』で出てきた色違いは赤っぽいタネボー。コノハナになりました。『ファイア』で出てきた色違いは黄色いオニスズメ。【群馬県／ゼルダサンシャインさん】 コノハナも赤？

●『サファイア』に青いラクライ、銀のマグマッグがいます。兄は全く出てきません。運？【島根県／下岡敦さん】 運と…根気かなあ？

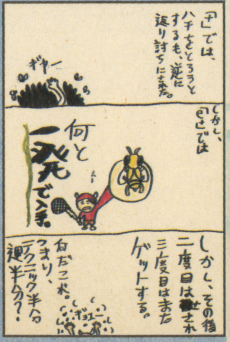
【岩手県／あすなろさん】

みんなが教えてくれた ハチの捕まえ方

●後ろから木をゆすると、ハチが木の周りを2周飛び回るので簡単。【北海道／ハヘロロさん】 ●木をゆする時は後ろから。ハチが落ちたら向かってくる方へアミを構え、あまり動かず木の真横へアミを振り下ろせるように位置を調整して下さい。Aボタン押しっぱなしで待機し、ハチを引き付けてからアミを振ります。【山形県／未徒記さん】 1度も捕まえてない人はこの方法で頑張ろう！



【長野県／結架悠生さん】



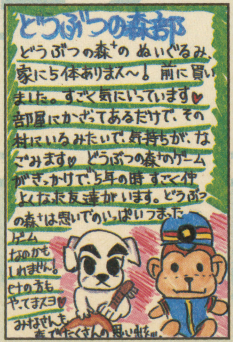
【静岡県／駄バットさん】

【香川県／里山水吾さん】お姉さんと自分、ふたりずつプレイヤーを作るのもいいかもしれませんね(り)

【大阪府／幻星燕さん】いい感じのレイアウトができたら、「村じまん」に図などででも送ってね！(り)

【長野県／蘭さん】毎日遊ぶコツは好きな住民さんに毎日手紙を書く！ うっとおしがられれば合格(笑)(り)

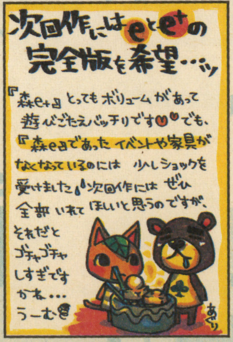
【徳島県／みるくるみさん】同じタイプの住民でも、友好関係がそれぞれ違って楽しいですよね！ (り)



【山梨県／杏仁さん】ぬいぐるみはやっぱり、とたけけさんが好きだなあ～。えきいんさんもいいよね(り)

【神奈川県／フチアさん】気持ちがこもっていれば、手紙でもメールでも…っていう話ですね (か)

【山梨県／マンゴスティンさん】そうそう、強引！ 屋根の色や島の名前が決まってない時とか困る～(り)



【山梨県／あぐりさん】『+』までは日本風だけど『e+』は海外版ですからね。次は再び日本っぽく…？(り)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係 まで (どこの部宛てかも書いてね)

こちらの部へのおたよりもお待ちしてます

投稿量や新作情報の状況にあわせつつ、本誌の発売日（6日、21日）でなんとなく掲載部を分けて活動中。

ゼルダの伝説部

【東京都／はちみつさん】あのリンクで軽やかにアクションをキメられたら、気持ちよさそうですね（り）

MOTHER部

【兵庫県／宝珠りらさん】あ〜、「泣ける」って先に聞かずにプレイできた方がよかったかもしれない…（り）

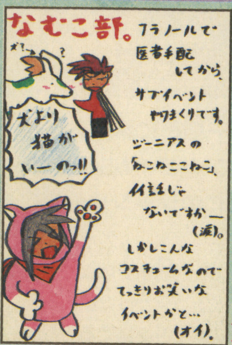
黄金の太陽部

【愛知県／碧さん】そうそう、いずれはピカードをも追い越し…。いや、それはちょっと（笑）（り）

カプコン部

【東京都／おでんさん】基本的にひとりずつしか遊べないですもんね。それぞれ購入しちゃうとは！（か）

ナムコ部



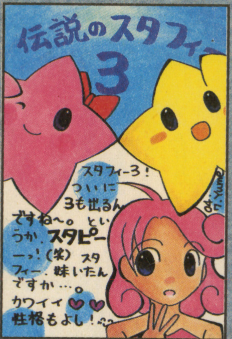
【大阪府／えむりんさん】メルトキオのマスコットキャライベントですね。嘘。そんなイメージ持っちゃう（り）

●うおっ！ やっときましたねー、『F-ZERO GX／AX』サントラ！ 全部の曲が入っているし、キャラのテーマ曲などがいつでも聴ける…！ 私のお気に入りのジョディのテーマ…夏に合っててサイコーです！【奈良県／Mikadoさん】

曲数も多いし、各キャラクターのテーマ曲もあるし、歌になってたりもするし…というわけでサントラ出ないのかな〜？ と思っていたら、やっとの発売ですね！（り）

【東京都／海月らぐなさん】

【愛媛県／マズルカさん】初めて「スタフィー」が登場した頃には『3』まで出るとは思いもしませんでした（り）



【福岡県／夢風彩さん】ピンクの体に赤いリボン。オーソドックスな女の子キャラですよね（笑）（り）

【群馬県／めがね羊さん】CMのアニメーションにはビックリでしたね。宣伝効果もバッチリ!?（り）

【神奈川県／蒼影凪さん】ビッグブルーは人気曲。アレンジバージョンも聴けるのは嬉しい限り〜（か）

【岡山県／神崎晶さん】おお、あの操作感、いいでしょ。『ガーディアンヒーローズ』も合わせてどうぞ（か）

【愛媛県／美南くるめさん】

●みっちゃ〜ん!! 『逆転裁判』（1）のラストでたくさんボケてくれてありがとう！ 笑いまくりでした〜！【宮城県／ポケろーさん】 本人はいたってマジメなところがステキです。

●『シンフォニア』のリフィル先生大好きです。遺跡を見つけてはしゃいでる所なんてかわいすぎー。頭や顔もいいけど、料理がへただという所がかわいいです。【山梨県／ボケ係さん】 普段の性格や顔とのギャップが素敵なリフィル先生です。

【大阪府／朝波キリさん】『e＋』に限らず、最新作として登場する『森DS（仮）』もよろしくね（り）

【兵庫県／SMILEさん】自分の中ではもちろん、みんなで盛り上がっていきたいですよね！（か）

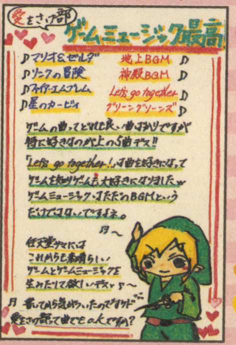
【山梨県／ヨッシーさん】ヨッシーは、見た目も声もめっちゃラブリー。「アワワワ」とかたまりませんっ（り）

大好きなゲームタイトルやキャラクターに…愛を叫べ！

【群馬県／ヒトミさん】最初に選べる水系ポケモンが好きなんですね。自分はカメールが好きだなぁ（り）

【栃木県／コーディエさん】ほほ〜、強そうだなぁ。かややんはヘタレなので見たことなしです（泣）（か）

【新潟県／水木蛙さん】親子ではなく父子、っていうのがこだわり。ジェームズ父さんには泣ける！（り）



【愛知県／きっすいのニンドリャーさん】どれも『スマデラ』に使われてますね。音楽もオールスター！（り）

しめきりインフォメーション

Vol.120
（9月6日発売）
→ 8月17日(火)必着

Vol.121
（9月21日発売）
→ 9月1日(水)必着

【埼玉県／黒咲るりさん】

●しめきり情報枠は、ハガキサイズに8cm×8cmくらいの枠を作って応募してくださいね

●ニンドリドットコム（http://www.nindori.com/）からオンラインページにも行けますよ！

秘密のパスワード：luigi

投稿のオキテ(2) 不採用作をニンドリ.comのファンクラブページに掲載することがあります。今までの投稿作などを載せてもいい人は教えてくださいね。WEB上に載せるのが嫌な人は一言添えてください。各部の看板を投稿する時は、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと嬉しいです。アンケートハガキの投稿欄に看板を描いてくれるのもOK。ちなみに投稿はちょっと時間が経ってから載ることもあります。毎号チェックして（え）！

第10回 毎回いろんなテーマに挑戦！ ゲームに関する疑問を徹底調査するページ

ニンドリリサーチ 200X

昔はよく見かけた“なつかし”のジャンル、「タレントゲーム」はどこへ向かっているのか？

一般的には色モノとして見られがちな「タレントゲーム」。強烈な個性を持つ作品も多いこのジャンルの歴史を振り返ってみよう。

今回のテーマ： タレントゲームの歴史を振り返る

ハミダシニンドリ 今回最初に決めたタレントゲームの定義は「タレント自身の魅力・知名度を売りにした作品」というのが前提となっている。そのため、映画原作モノのゲーム、実在の選手が登場する↗

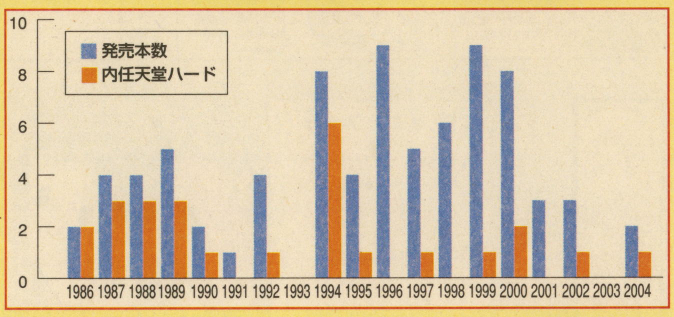
ちょっと前まではよく見たのに、最近はあまり見かけない、そんなジャンルにスポットを当てる「リサーチなつかし特集」、第1回はタレントゲームを取り上げるぞ。有名人の名前を冠したゲームは多いが、今回はその中から下の定義に当てはまるものをピックアップ。右の発売本数グラフも参考しつつ、タレントゲームの「これまで」と「これから」を検証してみよう。

タレントゲームの定義

- タレントがゲーム内のキャラクタとして登場している
- タレントが原作、プロデュース等に大きく関わっている

（スポーツ選手、有名棋士、作家、漫画家等は今回は除く）

タレントゲームの発売本数グラフ（編集部調べ）



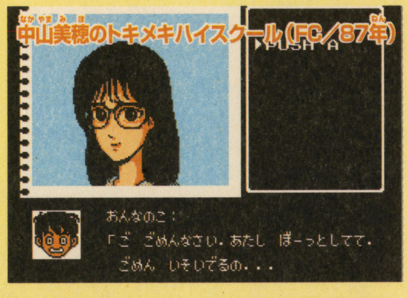
1980年代 ファミコン、PCエンジンなどの時代
良くも悪くも印象的な作品が目立つ

テレビでおなじみのタレントの名前が付いている！ というだけでウリになったゲーム創世記。内容的に練りこみ不足のものが目立ったことも事実だが、そのおかげで逆に話題になってしまう、ヘンに印象深いゲームも多かった。後のタレントゲームのイメージはこの時代で決まったと言える。

この時期の主なタレントゲーム

所さんのまもるもせめるも（FC/87年）、カトちゃんケンちゃん（PCE/87年）、たけしの戦国風雲児（FC/88年）、光GENJIローラーパニック（FC/89年）、ラサール石井のチャイルズクエスト（FC/89年）、田代まさしのプリンセスがいっぱい（FC/89年）、鏡の国のレジェンド（PCE/89年）、TMNETWORK LIVE IN POWER BOWR（FC/89年）など

任天堂が制作したアイドルとの恋愛アドベンチャー



➡主人公の学校へやって来た転校生はアイドルの中山美穂だった！ という設定のアドベンチャー。ゲーム中に現れる番号に電話をかけると、中山美穂の声でゲームのヒントが聞けるというサービスを行っていた

ファミコン最初のタレントゲームは伝説級の問題作!?

➡理不尽な謎解き、高い難易度というダメな要素を備えつつも、「ビートたけし」という人選のおかげで“まあ仕方ないか”と無理やり納得させられてしまう。タイトル画面で2万回Bを押すと最後の洞くつへ行けるという裏ワザがある…らしい

タレントゲームならではのタイアップいろいろ

タレントゲームにはタイアップが欠かせない。マニュアルにタレントのポスター・インタビューが大きく載っているのはFC時代からの定番。また限定グッズが付くなどのキャラゲー的商法、逆にゲーム自体がキャンペーンの限定品となることもあった（『UFO仮面ヤキソバン』みたいにその後一般販売されたものもあるが…）。また、FC時代ではアイドルの「声」を再現するため、上の『～トキメキハイスクール』『リサの妖精伝説』のテレホンサービス、主題歌入りカセットテープを同梱した『消えたプリンセス』などの工夫をしたソフトもあった。

⬅CD-ROMの容量を活かしてボイスや歌を再現。説明書がミニポスターになっていた

⬆デーモン小暮が“信者”や“リンゴ”といったアイテムを集めてまわるアクションゲーム。当時のFCユーザー層と聖飢魔IIのファン層がどれだけ被っていたかは正直疑問ではある…

⬆吉本芸人総出演の推理アドベンチャー。顔グラフィックのそっくりさに加え、アクションも交えてテンポよく進むゲーム本編も好評だった。タレントゲームの代表的作品だ

⬆ラジオ番組「オールナイトニッポン」のリスナー3000人に当選。キノピオの代わりに当時のDJタレントたちを救出していく

⬆主題歌は富田靖子。主人公の刑事が頭のおかしくなった市民を撃ちまくるモラルレスな怪作（多少誇張アリ）

©TAITO CORP./ビートたけし 1986©CBS/SONY INC.1986©1987 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED©1987 Nintendo©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV©1986 Nintendo©1986 IMAGINEER CO.,LTD.

1990年代前半 スーパーファミコン、ゲームボーイの時代

タレントの“らしさ”がより出せるように

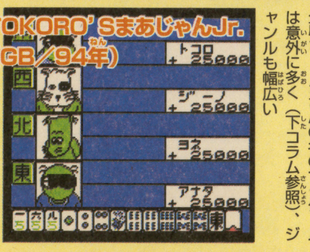
FCに比べてハード性能が大幅に上がったSFC時代。タレントの顔もこれまでのデフォルメされたものではなく、かなりソックリに表現できるようになったし、ボイスもたくさん収録できるようになったが、FC時代のようなアクの強い作品は少なめだ。この時代の特色としては、それまでアドベンチャーかアクションがほとんどだったのに対してスポーツ、クイズ、ボードゲームなどジャンルが多様になってきたこと。タレントのキャラクタ性にうまく合わせたジャンルのゲームが増えてきたわけだ。

この時期の主なタレントゲーム

爆笑！スターものまね四天王（FC/90年）、クニちゃんのゲーム天国（GG/91年）、ゆうゆのクイズでGOGO！（SFC/92年）、井上麻美　この星にたったひとりのキミ（PCE/92年）、爆笑吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる！（PCE/94年）、ジグザグキャット　ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ（SFC/94年）など

芸能人の「趣味」がさく裂!?

←当時、「世界を釣る！」などの特番でカジキマグロを豪快にトローリングしていた、松方弘樹さん監修の釣りゲーム。続編『～ワールドフィッシング』（SS/96年）も出た



←所ジョージさんの名のつくゲームは意外に多く（下コラム参照）、ジャンルも幅広い

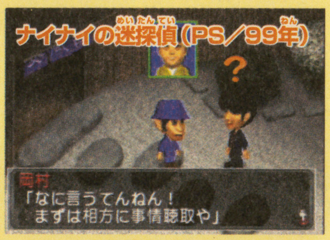
↑タレントゲームでは珍しい対戦格闘モノ。ラジオの企画で作られ、なんと敵の顔とプロフィールはリスナーからの公募。グラフィックはリアルだが、本人と身内しかわからないって！

1990年代後半 ニンテンドウ64、プレイステーション、セガサターンの時代

大容量メディアを活かしたゲームの時代！

ゲームメディアとして本格的に大容量のCDメディアが使われるようになると、タレントのボイスやポリゴンモデル、実写ムービーをふんだんに取入れたゲームが増えてきた。今回は「ゲームではない」として省いたが、CG・写真集ソフトなどが多くリリースされ始めたのもちょうどこの頃からだ。

↑安室奈美恵のダンスをポリゴンで完全再現。いろんなアングルで眺めることができる



↑『さんまの名探偵』の続編的作品？　タレント達のボイスを多数収録しているのが特徴

この時期の主なタレントゲーム

X JAPAN Virtual Shock001（SS/95年）、グッドアイランドカフェ飯島愛（SS/96年）、小室哲哉ガボール・スクリーン（PS/96年）、糸井重里のバス釣りNo.1（SFC/97年）、プロジェクトV6（PS/98年）、森高千里 サファリ東京（PS/98年）、榎本加奈子のボケ診断ゲーム（PS/99年）、おわらいよゐこのげえむ道 オヤジ探して3丁目（GB/99年）など

2000年代 ゲームキューブ、GBアドバンス、プレイステーション2の時代

実写系は減りデフォルメが主流に

90年代前半とは一転して、実写系のより、デフォルメで表現されることが増えてきた時代。最近リリース数の多いハロプロ系列のアイドルゲームなどはその傾向が強い。その一方で、リアルな実写系のグラフィックは、タレントがゲームキャラの役を俳優として演じる場合（PS2『鬼武者』シリーズなど）や、写真集・ムービーソフトなど、タレントゲームとはまた少し違うジャンルで使われることが増えているようだ。

この時期の主なタレントゲーム

激突トマラルク（PS/00年）、ブラックジャックvs松田純（PS/00年）、所さんの大富豪（PS/00年）、スペースヴィーナスStarringモーニング娘。（PS2/01年）天空のレストラン ハロープロジェクトバージョン（PS/01年）、ミニモニ。ダイスdeぴょん！（PS/02年）、ミニモニ！　ミカのハッピーモーニングchatty(GBA/02年)、ミニモニ。おねがい☆お星さま！(GBA/02年）など

↑リリモニたちと協力して冒険。正確にはモーニング娘。本人たちの出演ではないけどね

いちばんゲームの出演が多いタレントは？

ゲーム出演回数が多いのは、吉本興業のタレントたち。当の吉本興業自身も『ファンキーヘッドボクサーズ』（SS/97年）をはじめ、6本のタレントゲームを自社から出しているくらいなのでゲームへの関心は高いのだろう。また、所ジョージさんは出演しているだけではなく、キャラクタデザインも手がけている場合がほとんどだ。

ゲーム出演数が多いタレント

1位	吉本興業(のタレント)	10作品
2位	ハロー！プロジェクト(のタレント)	6作品
3位	所ジョージ	5作品

↑舞台でのネタをふんだんに取り入れたアクション『爆笑吉本新喜劇』（PCE/94年）

まとめ タレントゲームの「これから」について考える

昔はタレントに限らず、漫画やアニメなどを原作としたキャラものといえばダメなゲームの代名詞だったが、昨今ではそうとも限らないことはご存知のとおり。今後もファン心をくすぐり、ゲームとしても面白い佳作が作られていくだろう。ところで、現在でもそれなりに出ているにも関わらず、タレントゲームが“なつかし”ジャンルという印象があるのは、ファミコン時代の印象が強すぎたためとも言える。今後は、かつてのような「個性」を求めていく方向に進んでいってほしい。ハードの性能はすでに実写、ボイスなどいくらでも再現できるし、ゲームのメディアとしての地位もずいぶん上がった。まだ見ぬ傑作タレントゲームが生み出される条件は揃っているといえる。

調査して欲しい「テーマ」を募集中

今後の“なつかし特集”ではファミリートレーナーなどの体感ゲーム、ジョイボールなどの幻周辺機器を予定（ていうか未定）。その他のテーマも募集中ですよ～。

●あて先●
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリリサーチ200X」係まで

ハミダシニンドリ ↙スポーツゲームなどは今回はあえて省いてある。これらのゲームに関する考察はまた別の機会に。（「マッスルのハミダシ」は作者急病により休載致します）

©TONKINHOUSE/日本クラリービジネス ©VIC TOKAI ©MILESTONE ©1994 ショウエイシステム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©1999 NAMCO LTD.
©2003 リリパット王国制作委員会 ©SEGA/SEGAWOW,2004©1994 HUDSON SOFT ©1994 吉本興業株式会社

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは **9/4** プレゼントは91ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

91ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは9月4日(消印有効)**、当選者は9月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例		
	○よい例→	01、44
	×悪い例→	1、44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?

1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。また、誌面に年齢を掲載してもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。

1.男　2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたがよく使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩攻略してほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪特集を組んでほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑫今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んでください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑬あなたはどのくらいの間隔でゲームを買っていますか? 当てはまるものを1つ選んで○をつけてください。

1. 1ヵ月に1本以上
2. 2~3ヵ月に1本くらい
3. 半年に1本くらい
4. 1年に1本くらい
5. ゲームを買わない

⑭任天堂以外で、ゲームキューブでもっとゲームを出してほしいメーカーはどこですか? メーカーの名前と、コメントなどがあれば自由に書いてください。

⑮今号の特別付録「ファミコンミニ ディスクシステムセレクション いいとこどりCD SIDE A」について、あなたの満足度に○をつけてください。また、意見や感想があれば自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	電撃PlayStation
04	HYPERプレイステーション2
05	ザプレ(ザ プレイステーション)
06	ファミ通PS2
07	ファミ通Xbox
08	ドリマガ
09	週刊ファミ通
10	Vジャンプ
11	ちゃお
12	なかよし
13	りぼん
14	コミックボンボン
15	コロコロコミック
16	少年ガンガン
17	週刊少年ジャンプ
18	週刊少年サンデー
19	週刊少年マガジン
20	月刊少年エース
21	学年誌(小学1年生~6年生)
22	ドリフト天国
23	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GBA専用ワイヤレスアダプタ
05	GC-GBAケーブル
06	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
07	ゲームボーイカラー
08	カードeリーダー/カードeリーダー+
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ドンキーコンガ専用 タルコンガ
15	ニンテンドウ64
16	ニンテンドーDS
17	プレイステーション2
18	プレイステーション/PS One
19	PSX
20	PSP
21	Xbox
22	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
23	Windowsマシン
24	マッキントッシュ
25	その他
26	業務用
27	何も持っていない
28	特に買いたくない

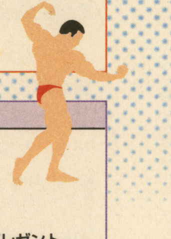


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	20	レジェンズ~甦る試練の島~
02	ファミコンミニ ディスクシステムセレクション いいとこどりCD特集	21	モンスター サマナー
03	ペーパーマリオRPG	22	ゲームソフトファンクラブ
04	ピーチ姫グラフィティ	23	ニンドリリサーチ200X
05	サモンナイト クラフトソード物語2	24	マッスルアンケート&読者プレゼント
06	アドバンス ガーディアンヒーローズ	25	ディスクシステム解体新書
07	バーチャファイター サイバージェネレーション ~ジャッジメントシックスの野望~	26	ファミコンミニ ディスクセレクション インタビュー 前編
08	ニンドリ学園COLORS	27	任天堂の質問箱
09	デス仙人の教えてあ・げ・る	28	すすめ!天任家族
10	海外あやしいニュース 真実の扉	29	どうぶつの森+村じまんフェスタ
11	ニンドリランキング	30	ドリテク鮮果場
12	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	31	ドリームキングダム
13	シャイニング・フォース 黒き竜の復活	32	ニンドリスクランブル
14	続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ	33	みすずリンクのNews DREAM
15	ロックマンX コマンドミッション	34	ランキング研究所
16	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	35	NEXT 2WEEKS
17	伝説のスタフィー3	36	GC&GBAソフト発売スケジュール
18	ウルトラ警備隊 モンスターアタック	37	特別付録「ファミコンミニ ディスクシステムセレクション いいとこどりCD SIDE A」
19	NARUTO―ナルト―ナルトRPG 受けつがれし火の意志		

Vol.115号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ
福岡県/斉藤晋也

②ゲームボーイアドバンスSP
北海道/木原祐次

③ロックマンエグゼ4 スペシャルバトルチップ
青森県/奈良岡弘晃
群馬県/加藤愛佳
埼玉県/松沢美歩
東京都/榎本奈津実
東京都/中川理志
東京都/北山直人
東京都/池内孝介
東京都/池田卓
神奈川県/清水菜摘
神奈川県/原侑也
神奈川県/平塚陽一郎
静岡県/櫻井匠
山梨県/古屋しのぶ
長野県/堀口浩
石川県/内海公一
福井県/白石久
岐阜県/山本美穂
岐阜県/武藤明里
三重県/早山真希
愛知県/千田晃大
京都府/水間健介
兵庫県/湯谷賢吾
広島県/山田茂樹
山口県/児玉康弘
福岡県/牛山守

④ゲームボーイプレーヤー
千葉県/篠原優一

⑤トランスフォーマー
北海道/橋本慎
熊本県/谷口真一

⑥好きなゲームキューブソフト
岡山県/佐々木宏修

⑦好きなGBアドバンスソフト
大分県/難波奈津美

⑧メモリーカード251
鳥取県/佐々木遼識
香川県/大山佳容
沖縄県/西岡七恵

⑨ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
東京都/坂口諭美子

⑩Nintendo ファミコン カセットタオルインボックス
愛知県/間瀬雄大
滋賀県/来本真央
大阪府/迫田一樹

○ミニマリオ人形
神奈川県/宗像恵里香
(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

ここのところ、通勤中に「歴史劇画 大宰相」(劇画 さいとうたかを、原作 戸川猪佐武)を読むのが日課だったのですが、ちょうど第9巻「~鈴木善幸の苦悩」を読んだ日に、鈴木善幸元首相が亡くなったことを知りました。私は鈴木元首相が現役で活躍していた頃を知りませんが、20年ほど前のことです。歴史上の、というにはまだ早い時代のことだろうと思っていたのですが、こうして当時を知る人が亡くなっていくのを見ると、そろそろ歴史上の出来事になってきているのかもしれません。ちなみに先に挙げた「大宰相」は、戦後政治の権力闘争を描いた物語です。例えば、第2巻ではワンマン宰相として君臨する吉田茂に、鳩山一郎の参謀、三木武吉が挑み、激しい戦いの末ついに鳩山政権を実現します。ここで繰り広げられる駆け引きや生み出されるドラマの面白さは、三国志の武将たちのそれと比べても、決して劣るものではありません。歴史に興味のある方は、ぜひ読んでみてください。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2898

差出有効期限
平成18年7月
19日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット

Nintendo DREAM 編集部

Vol.118 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.118

1 □　2 □　3 □□ 年齢を掲載して OK・NG　4 □

5 〔□□,□□,□□〕 その他の場合 ＿＿＿＿

6 〔□□,□□,□□〕　7 〔□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□〕　9 〔□□,□□,□□〕

10 〔□□□,□□□〕　11 〔□□□,□□□〕

12 〔□□□,□□□,□□□〕

13 (1つに○)　1　2　3　4　5

14 メーカー名 ＿＿＿＿

15 満足度　㊛← 5　4　3　2　1 →㊙

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

ニンドリ 読者プレゼント

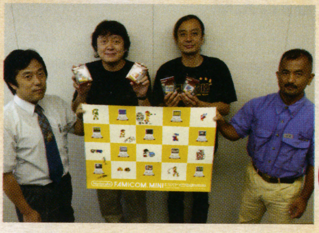
応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切 2004年9月4日

当選発表 NintendoDREAM Vol.121（2004年9月21日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 クリエイターサイン入り『ファミコンミニ　ディスクシステムセレクション』ポスター



1名

今号のインタビューに登場のクリエイターのみなさんのサインが入った『ファミコンミニ〜』のポスター。実は、このポスターの絵柄は正式決定前のもの。つまり、お店などに貼られるものとは少し違う部分のある激レアポスターなのだ。

（提供：任天堂）

2 ニンテンドーゲームキューブ

1名

これからもさまざまな期待作がいっぱいのゲームキューブ本体。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

3 GBアドバンスSP

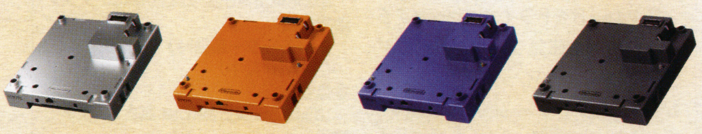
1名

フロントライト搭載で画面が見やすいGBアドバンスの高級機種。希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

4 ゲームボーイプレーヤー

1名



GC本体に取り付けて、TVでGBアドバンスなどのゲームが楽しめる周辺機器。希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

5 ゲームキューブソフト『ロックマンX　コマンドミッション』

3名

好評発売中の『ロックマンX』シリーズ最新作となるRPG。シリーズでおなじみのエックスが主人公となり冒険を繰り広げるのだ。

（提供：カプコン）

6 GBアドバンスソフト『ロックマンエグゼ4.5　リアルオペレーション』

3名

人気の『ロックマンエグゼ』シリーズ最新作。プレイヤーはネットバトラーの1人となり、好きなナビと一緒に戦っていくのだ。

（提供：カプコン）

7 コロッケ！ ジグソーパズルセット

セット3名

人気アニメ「コロッケ！」がジグソーパズルとなって登場。好評発売中の2種類のパズルをセットにしてプレゼント。

（提供：コナミ）

8 コロッケ！ バンカーカードゲーム

3名

「コロッケ！」のカードゲーム第5弾のブースターパックを10パックセットにして3名様に。GBAソフト『コロッケ！ 4』のオリジナルキャラや技もカードとして登場するのだ。

（提供：コナミ）

9 絶体絶命でんぢゃらすじーさん 笑撃のカードゲーム

3名

人気アニメ「絶体絶命でんぢゃらすじーさん」がカードゲームで登場。場に出したカードに書かれた数の合計が、31以上になったら負けというシンプルなルールでみんなで楽しめるゲームなのだ。

（提供：コナミ）

10 絶体絶命でんぢゃらすじーさん ジグソーパズルセット

セット3名

「絶体絶命でんぢゃらすじーさん」の楽しいイラストのジグソーパズル。好評発売中の2種類のパズルをセットにしてプレゼント。

（提供：コナミ）

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

特別企画

20のキーワードから18年前の歴史を紐解く！

ファミリーコンピュータ ディスクシステム 解体新書

18年前に発売された「ファミリーコンピュータ ディスクシステム」にまつわるキーワードをピックアップし、解説しながら当時の記憶を紐解いていく特別企画。当時生まれていなかった読者も「こんな時代があった」ということを知ってもらえれば幸いだ。

1986年2月21日に産声をあげた「ディスクシステム」

1985年に発売されたFC『スーパーマリオブラザーズ』のヒットにより、爆発的なファミコンブームが始まった翌年、1986年にディスクシステムが発売される。馴染み深かったROMカセットから、「ディスクカード」という大容量かつセーブが可能なメディアへ切り替わり、後の任天堂看板タイトル『ゼルダの伝説』をはじめとする、さまざまなタイトルが発売された。500円という低価格でゲームの書き換えができたり、青ディスクを使った全国ランキングなど、ゲームの未来を感じた周辺機器であった。

本体装着図

↑当時のファミコン本体に装着。黒・白・エンジのカラーリングもマッチし、タワー型マシンの完成となる

ディスクドライブ本体

電源は単2電池6本を使用するか、専用のACアダプタで供給される。ディスクカードをドライブにセットすると、カードの磁気フィルム部分にドライブのヘッドがくっつき、回転しながら電気信号（ゲーム）を取り出す。取り出された信号はRAMアダプタのメモリに記憶され、ゲームが開始する仕組みになっている。

◆おもなスペック

使用電源
単2形乾電池6個、又は専用ACアダプタ
消費電流
1A（モーター起動時150ms）
0.4A（作動中）
本体寸法
巾150㎜ 奥行246㎜ 高さ73㎜
重量
約1470g（電池含む）
その他
2.8インチ型ディスクドライブ搭載

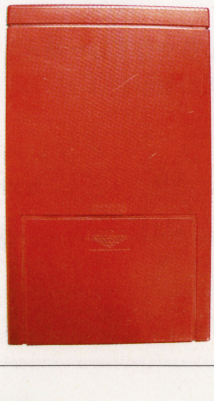
正面

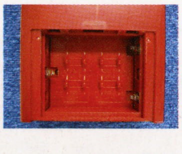
↑ディスクを入れるとイジェクトボタンが飛び出す。ロード中は作動中ランプが点灯

背面

↑RAMアダプタから伸びているケーブルを本体右の端子に接続。ACアダプタは左側へ

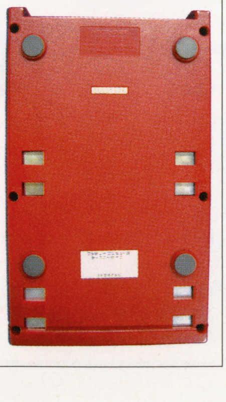
上面





↑←上面には電池を入れるボックスのふたが。ふたを開けて単2型電池を6本入れる。電池の残量を示すものが特別にあるわけではないので、途中で電池切れでゲームが止まってしまうようなリスクも大きかった

底面



RAMアダプタ

RAMアダプタ内のメモリにディスクカードから読み出されたゲームの信号が記憶され、ファミコン本体のCPU（記憶されたプログラムを実行する装置）と一緒になってゲームをモニタに映し出す。メモリ内の情報はディスクカードに信号を残すことでセーブされ、遊んでいたゲームの続きなどを楽しめる。これまでのファミコンのROMカートリッジと違って横に大きいのが特徴。

◆おもなスペック

使用電源
HVC本体より供給
LSI
N-CHカスタム
RAM
ダイナミックRAM 256Kbit（64K×4個）
スタティックRAM 64Kbit（64K×1個）
本体寸法
巾122㎜ 奥行き111.5㎜
高さ22.0㎜（52.5㎜）
重量
約220g

上面

↑装着するとファミコン本体の半分が隠れてしまうほどの大きさだ

底面

↑ファミコン本体の60ピンコネクタ、つまりROMカセットを挿す部分に装着する

ハミダシニンドリ 1986年はこんな年でした。サッカー「第13回ワールドカップ メキシコ大会」でマラドーナの活躍でアルゼンチンが優勝。マラドーナの「ゴッドハンド」「5人抜き」は今でも伝説。

©1986 Nintendo ©1987 Nintendo

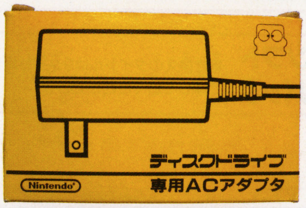
ハードにまつわるキーワード

ここではディスクシステム本体などを中心とした、ハード関係のキーワードをピックアップ。何気なく使っていたものでも、その細部や仕組みを知ると、意外な発見に気づくことも多い。

ディスクドライブに電源を供給

1 ACアダプタ

別売りの専用ACアダプタは、接続部分の周りが赤いのが特徴。ファミコン本体のACアダプタはこの部分が黒く、挿し間違えないための配慮だろう。パッケージはディスクカラーのイエローが目を引く。発売から18年も経過しているせいか、この箱自体を目にする機会は少なく、初めてみた人も多い!?



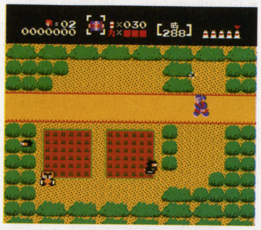
⬆⬅黄色い箱の右上にはディスくん(P95を参照)の姿も。これがあれば電池切れを気にせずに遊べる

黄色い箱が目印

多種多様な音を作り出す

2 FM音源

ディスクシステムに採用されたFDS拡張音源は、波形メモリを土台としながらもFM的な周波数の変調が可能だった(そのためFM音源の一種に例えられることが多い)。



⬅作品の多くがFM音源を採用しており、印象深い曲も多い

ディスクと本体をお手入れできる

3 クリーナーセット

別売ながらディスクドライブのヘッドクリーナー(当時2000円)と、ディスクカードのクリーナー(当時3000円)が発売されていた。カードクリーナーは手動でクルクル回して動かす。

ヘッドとカードをクリーニング

⬅ディスクシステム本体の取説などと一緒に入っていたチラシ

大容量ゲームを可能にしたメディア

4 ディスクカード

ディスクカードは「お店にあるディスクライターでゲームの書き換えができる」「メモリ容量が増え、複雑で高度なゲームが遊べる」「ゲームによってはさまざまなデータをセーブできる」の3つが大きな特徴。カード内にある黒い円盤状の磁気フィルムに、うずまき状に電気信号が記録されている。

ツメを折ってデータ上書き防止

セーブしたデータは、各面の左上にあるツメを折ることで保存ができた。別のデータをセーブしたい場合は、このツメにセロテープなどを貼る。

⬆A、B面それぞれに別のゲームを書き込める

輸送用保護シート

➡これはディスクドライブ購入時にディスクカードの代わりに挿入されていた輸送用の保護シート。ダンボールのような厚紙で、輸送時の振動などから守る

カードジャケット

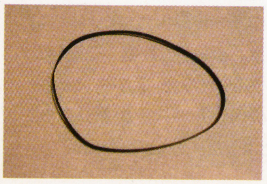
⬅ディクカードは紙製のジャケットで保護されている。ある程度、乱暴に扱えたROMカセットとは違い、その取り扱いはかなりデリケートなものだった

パスワード時代からセーブ時代へ飛躍的に進化

ディスクの回転をサポートする本体の肝

5 ディスクドライブベルト

ディスクカードの円盤型の磁気フィルムを回転させるため、モーターとシャフトを繋いでいるゴム製のベルト。ドライブのヘッドと同じく劣化するものなので、年月に応じてベルトが伸びたり切れたりする。ディスクシステムが動かなくなる原因のほとんどがこのベルトの劣化で、往年のユーザーの中には、この修理を任天堂にお願いした人も少なくはないはずだ。



故障の原因ナンバーワン!?

⬆➡この読み込み画面で動かなくなっていたら、ドライブベルトが劣化している証拠

ディスクシステム履歴書 トランセル種市(当時12才)

クリスマスの夜 結ばれなかった2人

コマンド選択式のアドベンチャーで相手との会話時に、自分の表情を選ぶのが特徴。小学生の私でもサクサク進める内容だったが、おそらくラストであろうクリスマスのシーン。会話と表情のさまざまな組み合わせを試行錯誤しても、「さようなら」の一言を最後に去ってしまう美穂ちゃん…。自分の中で盛り上がっていた「トキメキ」が一気に覚めた瞬間だった。女心は難しい、人生最初の失恋は、意外にこのときの美穂ちゃんだったのかも…。

⬆転向先の高校で、メガネを掛けた高山みずほと知り合う。実はこの子の正体は…

思い出のディスク 中山美穂のトキメキハイスクール

ハミダシニンドリ

現カリフォルニア州知事のアーノルド・シュワルツネッガー主演「コマンドー」「ゴリラ」、シルベスタ・スタローン主演「ロッキー4 炎の友情」などの映画が大ヒット。

NASAのスペースシャトル「チャレンジャー」が打ち上げから1分12秒後に爆発し、乗組員全員が亡くなった事故もこの1986年。その模様が全世界で放映されショックを受けた。

青いディスクを使った全国ランキングが可能に

6 ディスクファックス

当時ファミコンをネットワークで結ぶ構想が現実化し、通信によるゲームの移動をユーザーに体験してもらおうと、1987年には専用の青ディスクを使用した『ゴルフJAPANコース』の全国大会が開かれた。ゲームをプレイしセーブしたスコアを、各小売店に設置された「ディスクファックス」によって任天堂に送信し、ランキングを集計。集計された結果の順位によってオリジナルのプレゼントが用意され、全国で10万人以上が参加したほどの盛況ぶりだった。この青ディスクを使ったイベントは1988年発売の『3Dホットラリー』を最後に終了することになる。

青いディスクカード

←専用の青いディスクは持ち運びをすることを想定し、磁気フィルムを保護するシャッターがついている。一度応募すると書き換えることはできなくなり、住所や氏名、電話番号やメッセージを書き込んで応募。全国からのメッセージを書き込み後に見られた

セーブデータを送ってランキングを発表

開催されたキャンペーン一覧	
ゴルフJAPANコース	ランキング上位100位までは特製の盾に入ったゴールドディスクが、10000位までのラッキーナンバー賞と、抽選で600人にディスくん型のケースに「ゴールドディスク」が入ってプレゼントされた
ゴルフUSAコース	4ラウンドの成績で100位以内にはトロフィーが、5000位までにはゴールドのFC『パンチアウト』が、さらに抽選で5000名にも『パンチアウト』がプレゼントされた
ファミコングランプリF1レース	タイムトライアルで上位入賞者に、ゲーム&ウォッチ「スーパーマリオブラザーズ」がプレゼントされた
中山美穂のトキメキハイスクール	2種類のエンディングが用意されており、赤いリボンのエンディングは抽選で非売品のビデオをプレゼント。青いリボンのエンディングだと、テレホンカードがプレゼントされた
ファミコングランプリII 3Dホットラリー	ラッキーナンバーや抽選でディスくんのケースに入った、文房具セットがプレゼントされた

お店に設置されたディスカード書き換え用マシン

7 ディスクライター

ディスクカードは「ディスクライター」という店頭に設置されていたシステムを使う事で、内容を別のゲームに書き換えることができた。残念ながら、現在ではこの書き換えサービスは終了している。

モニターテレビ 書き換え中にはこのモニターに映像が表示された。

ディスクカードスロット 書き換えるディスクカードはここに挿し込んで書き換えられる。

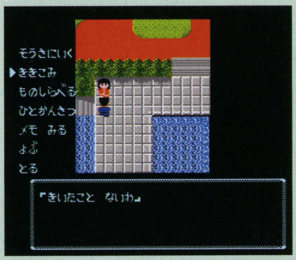
ソフトパック 書き換えのタイトルは9タイトルまで挿しておくことができる。

ゲームの書き換えができる

ディスクシステム履歴書 **カズヤ(当時8才)**

幼少ながらハードボイルドにチャレンジ

新宿中央公園をマップで移動する時点で行き詰まった(笑)。後にPSの『アーリーコレクション』でクリアしたんだけど、それでもツラかったなぁ。なんにしても当時8才の私には早すぎた、そこにつきる。何が印象に残ってるかって、ゲームとは直接関係ないけど、ディスクエラーの画面…。とはいえ、今では神宮寺のストラップをたくさん持ってるほどのシリーズ大ファンなので、ぜひ任天堂ハードに帰ってきてもらいたいとこです。



↑『神宮寺』シリーズの原点。マップを移動する画面は意外にコミカル

思い出のディスク **探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件**

電話回線を使った独自のネットワークを展開

8 ファミコン ネットワークシステム

「ファミコンネットワークシステム」は、当時最も一般家庭に普及しているコンピュータであったファミコンを使った情報ネットワークのことで、ディスクシステム本体にも通信用拡張ポートが備えられていた。ディスクシステム本体内に封入されていたチラシによると「ご家庭の電話機と今秋発売予定の「ディスクファックス」という新しい機械を接続すると、さまざまな家庭用情報(学習・健康・株式・買物等)をお買い求めいただきましたディスクシステムを通じて、テレビで見ることができます。また、ディスクファックスを通じて、今まで体験できなかったようなアニメーションの手紙の送信や受信ができます」と書かれている。

だが実際にはディスクシステムに直接つなぐ通信機器は発売されず、「ファミコントレード」が唯一普及した例だろう。すでにパソコンの普及が進んでおり、性能面でも限界のあるファミコンを使ったシステムは、残念ながら普及には至らなかったようだ。

おもなネットワークシステムサービス一覧		
キャプテン	郵政省	郵便貯金口座振替など
ファミコントレード	野村證券	株式売買・情報・照会など
HIT NET	NTT	ホームバンキング・馬券投票など
スタディボックス	福武書店	通信教育など
フィットネスシステム	ブリヂストン	トレーニングなど

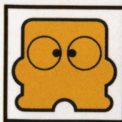
ディスクシステム情報

ファミリーコンピュータ ネットワークシステム

●ネットワークシステムとは、ご家庭の電話機と今秋発売予定の「ディスクファックス」という新しい機械を接続すると、さまざまな家庭用情報(学習・健康・株式・買物等)をお買い求めいただきました ディスクシステム を通じて、テレビで見ることができます。また、ディスクファックスを通じて、今まで体験できなかったようなアニメーションの手紙の送信や受信ができます。

任天堂株式会社

©1987 DATA EAST CORP. ©TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC. ORIGINAL COPYRIGHT 1992

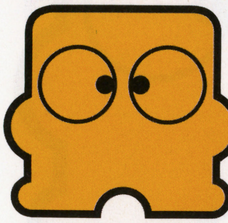


数字・小ネタにまつわるキーワード

ここからはディスクシステム周辺のキーワードをピックアップ。マスコットキャラクタだった「ディスくん」などは、のちにマンガやゲームの主人公として登場するほどの活躍ぶり。今では懐かしい存在だ。

ディスクシステムのマスコットキャラクタ

9 ディスくん



黄色いディスクカードをイメージしたマスコットキャラ、その名も「ディスくん」。そのかわいらしい風貌で親しまれ、当時徳間書店が発行していた「ファミリーコンピュータマガジン」では、ディスくんを主人公にしたマンガも人気だった。

←↑マンガ内ではチョット口調の悪い「ブラックディスくん」も登場。当時はかなりの人気マンガで、後にゲームの主人公にもなる

「ファミマガ」にてマンガも連載!!

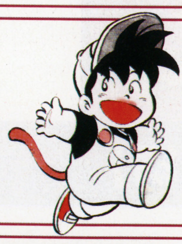
10 ゴールドディスク

ディスクファックスによる全国ランキングで上位者のみがもらえた金色に輝くゴールドディスク。『ゴルフJAPANコース』の上位100人にプレゼントされたもので、ディスくん型のケースに入っており、通常の『ゴルフJAPANコース』にオリジナルコースが追加されているという。今ではプレミアがついており、入手がかなり困難だとか!?

11 500円

ディスクカードの書き換えの料金。通常料金が500円、永谷園のCMが出る『帰ってきたマリオブラザーズ』は400円と、新規にディスクカードを購入するよりも安くゲームを楽しめた。さらにパッケージ販売された新作ゲームだけでなく、書き換え専用ソフトも供給されていた。ちなみに新作のマニュアルは別売りで100円。(内容はパッケージ版と同じ)

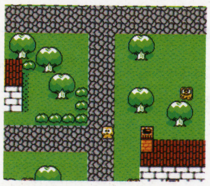
12 コン吉



ディスクシステム本体に封入された「これがファミリーコンピュータだ!! ディスクシステム編」に登場するしっぽの生えた男の子。このコン吉くんが、ディスクシステムの仕組みや使い方を解説してくれる。

13 じゃんけんディスク城

1992年12月22日に徳間書店インターメディアから発売された、書き換え専用のソフト。この作品が全ディスクソフトの最後の作品となった。内容は思考型のパズルゲーム。



←フィールドはRPG風

14 ツインファミコン

シャープが発売したファミコンとディスクシステムが合体した本体。当時の販売価格は32000円とかなり高価なもので、映像をビデオ出力出来るというのが大きな特徴だった。

15 25%

これはディスクシステムの普及率を表した数字で、ファミコンユーザーのうち4人に1人がディスクシステムを持っていた計算になる。ファミコン本体とROMカセットで遊べた時代に、新しい周辺機器+ディスクカードは当時の子供たちにとっては高嶺の花で、15000円という値段から考えてもかなり高価なものだった。発売初年度の売り上げは224万台。

16 パッケージ

ディスクシステム本体のパッケージは実は2種類存在していて、初期は横から開けるタイプで、後期のものは上にふたを持ち上げて開けるタイプへ変更。

←横から開けるタイプは出し入れが結構大変だった

17 880キロビット

当時の一般的なファミコンのROMカセットの容量は256キロビット、バイト換算だと32キロバイトに過ぎない。またゲームデータの書き替えができなかったため、データのセーブは不可能だった。そんな中ディスクカードは両面合わせて880キロビットの容量を持ち、ROMに比べると3倍近い大容量となった。また両面にデータを保存することも可能に。

18 メガROM

技術の進歩と共に、1メガビット以上の容量を持つ「メガROM」カセットが登場することに。いち早く取り入れたのが1986年6月13日にカプコンから発売された『魔界村』。メガROMが時代と共に容量が巨大化しバッテリーバックアップが採用される中、相対的にディスクカードはむしろ小容量のメディアへと変わっていくことになる。

19 「やればやるほどディスクシステム」

当時のテレビCMで流れたディスクシステムのキャッチコピーがコレ。出演していた所ジョージさんの軽快な歌声が印象的で、今でも耳に残るフレーズだった。

←今では見られないこんなマリオも

20 「夢が送れるディスクシステム」

こちらは青いディスクカードのテレビCMのキャッチフレーズ。「参加」という言葉が妙にインプットされ、ランキング意欲をかきたてられたものだ。

←ディスくん所さんバージョン!?

ディスクシステム履歴書 マッスル・イガリン(当時13才)

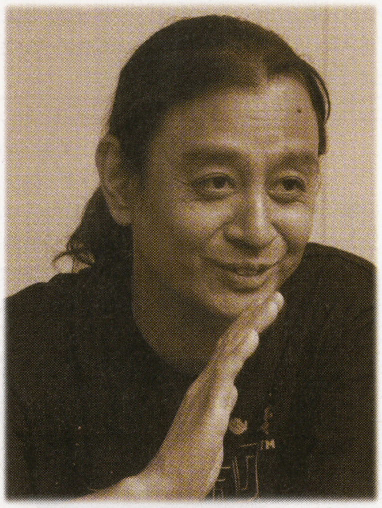
思い出の狭間の『ゴルフJAPANコース』

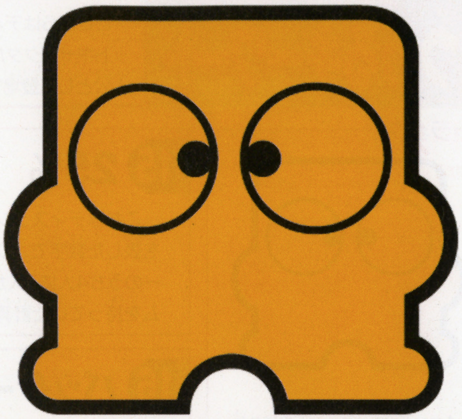
じつを言うと、ワシはディスクシステムをほとんど遊んでいない。小6のころ友達の家で『ゴルフ』をやった思い出が辛うじて残っているだけだ。その後長いゲーム空白期間を経て、なぜかメガドライブにハマるのだが…その話はまた別の機会に。

思い出のディスク ゴルフJAPANコース

ハミダシニンドリ

第58回選抜高等学校野球大会は、徳島県代表の池田高校が、栃木の宇都宮南を破って優勝。第68回全国高等学校野球選手権大会では、奈良県の天理高校が優勝した。





やればやるほど ディスクシステム インタビュー
【前編】

坂本賀勇
Yoshio Sakamoto

任天堂 企画開発本部 企画開発部 課長
●1959年7月23日生まれ。奈良県出身。血液型O型。大阪芸術大学デザイン学科卒。1982年、任天堂入社。「ゲーム&ウォッチ」のデザインの仕事を皮切りに、『メトロイド』シリーズや『ファミコン探偵倶楽部』『カエルの為に鐘は鳴る』『カードヒーロー』などを開発。趣味は読書、音楽鑑賞、映像編集（息子さんのビデオクリップ）。

清武博二
Hiroji Kiyotake

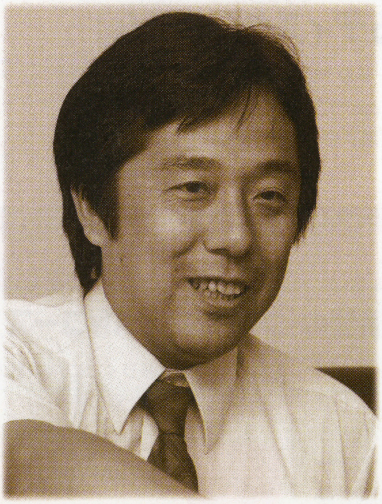
任天堂 企画開発本部 企画開発部 係長
●1960年12月21日生まれ。鹿児島県出身。血液型A型。京都精華大学デザイン学科卒。1983年、任天堂入社。初代『メトロイド』の開発に携わり、『スーパーマリオランド2 6つの金貨』によって、ワリオの生みの親に。以後、ワリオが登場するゲームのほとんどの制作に関わる体育会系デザイナー。趣味はサッカー。

任天堂 企画開発本部 企画開発部 係長
●1962年12月27日生まれ。京都市出身。血液型A型。京都精華大学デザイン学科卒。1985年、任天堂入社。『光神話 パルテナの鏡』がデビュー作。代表作は『ファミコン探偵倶楽部』『カエルの為に鐘は鳴る』『ゼルダの伝説 時のオカリナ』など多数。最近は外部の開発会社との仕事が急増中。趣味はサッカー観戦と音楽鑑賞。

Toru Osawa
大澤 徹

任天堂 企画開発本部 企画開発部 係長
●1964年4月25日生まれ。三重県出身。血液型B型。大阪芸術大学音楽学科卒。1987年、任天堂入社。『ファミコンウォーズ』『ファミ探2』『スーパーメトロイド』『メトロイドプライム』などのサウンドを手がける。現在は『メトロイドプライム2』の作曲で多忙を極める。趣味はギターコレクション。

Kenji Yamamoto
山本健誌



いよいよ発売される「ディスクシステムセレクション」。そこで今回のインタビューでは、1980年代にディスクシステムのゲーム開発に携わった4名の開発者を直撃しました。ずいぶん昔の話なので覚えてるかな？と思いきや、知られざるエピソードをたっぷり話してくれました。こんな楽しい話を1号でまとめるのはもったいない! というわけで、『ファミコン探偵倶楽部』にならい、前編・後編の2号に分けてお届けします。今回の前編は、付録CDにも入ってる『メトロイド』と『パルテナの鏡』の話が中心です。それでは、じっくり楽しんでくださいね。

ディスクシステムが出た頃は いろんなことを立て続けにやりました。（坂本）

ファミコンの コントローラで ドット絵を描いていた

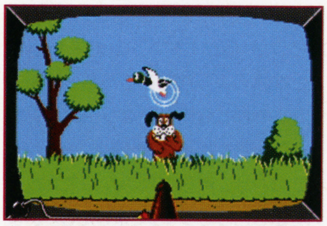
── 8月10日にディスクシステムセレクションが発売されますが、みなさんが開発に関わったのは…？

坂本 発売順に言いますと、『メトロイド』、そして『パルテナの鏡』、それから『ファミコン探偵倶楽部』の2作ということで、計4本になります。

── それらのソフトは、1986年から89年にかけて発売されたわけですが、その頃まだ生まれていなかった読者さんもいますので、当時のことをエピソードを交えてお話しいただければと思っています。そこで、いきなりの質問になりますが、そもそもディスクシステムとは、みなさんにとってどういう存在ですか？

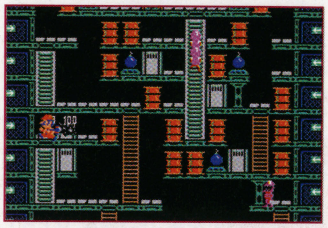
坂本 大澤や清武の世代にとっては、ディスクシステムからゲーム開発をはじめたところがあるんです。

大澤 いやいや、清武さんは『ダックハント』(1984年)からじゃないですか？



↑『メイド イン ワリオ』のプチゲームにも収録されていた『ダックハント』。ファミコンソフトでは光線銃でダックを撃ち落として遊ぶようになっていた

坂本 そうか、清武は僕の1年後輩やからね(笑)。開発一部で初めて出したファミコンソフトは『バルーンファイト』(1985年)だったんです。そのとき僕が担当しまして、『レッキングクルー』(同年)…どちらも業務用でも出てるんですけど、ファミコンのゲームって「イチニッパのロクヨン」と言われていていたんです。プログラムが128キロビットで、絵で64キロビット使えたのが、『レッキングクルー』から「ニゴロ・ロクヨン」になって、プログラムに256キロビット使えるようになって、それで大容量になったと言われたんです。ところがさらにディスクシステムによって、ほぼ1メガビット使えるようになって、ホンマに大容量になったと言われたわけですね。



↑『レッキングクルー』。ハンマーを持ったマリオが、ステージの壁を壊していくアクションゲーム。ファミコンミニ第2弾ソフトとして発売中

── カセットの3倍の容量になって、当時の作り手としては、喜ばしかったわけでしょう？

坂本 容量も増えて、やれることが増えていくという流れのなかで、面クリのゲームからの脱却…、別に脱却する必要はないんですけど、規模の大きなゲームができそうなイメージでディスクシステムを見ていたと思いますね。それに、そのころから開発環境もすごくよくなりましたし、ディスクシステムが出てきた頃は、いろんなことを立て続けにやったなあと思いますね。自分の人生のなかでも、いちばん忙しかったイメージがありますね。でも、「ディスクシステムで大容量だ」と言ってるときに、他社からいきなり1メガビットのカセットが出たりして「何すんねん」って言ってたりしたんです(笑)。

大澤 1メガビットで最初に出たカセットは『魔界村』(1986年)だったんですよ。それで「こんなん出てきたら、ディスクシステムはいらんやん」とか言ってたんです(笑)。

── ディスクシステムの発売直後に、サードパーティからメガロムカセットが発売されたわけですね(笑)。

大澤 ディスクシステムはAB面あわせて1メガビットの容量を誇っていて、さらに磁気ディスクですから書き換えもできるということで、セーブも自由にできるようになったわけです。それ以前のカセットはわざわざパスワードを使ってセーブするようになっていたわけですからね。ですから、当時としてはすごく新しい媒体が登場したようなイメージがあって、パソコンでしかなかったようなゲームもこれでできるようになるなあと言ってたんです。

── やっぱり、開発者にとっては開放されたような印象があったんですか？

大澤 今回取材を受けている人間で、サウンドの山本以外はみなデザイナー出身なんですけど、絵を描く人間にとっては、ディスクシステムの登場ですごく幅が広がった感がありましたし、とてもたくさんの絵を描けるようになったわけです。

── 容量が増えたので、キャラクターのいろんなモーションが表示できるようになったわけですね。

坂本 それで、たくさんの絵を描かないといけないということで、開発環境もそれに合わせてよくなったわけですね。ま、僕の場合はなぜか環境がよくなってから絵を描かなくなったんですけどね(笑)。

── 環境がよくなったというのは…？

坂本 プログラムの環境に関しては、僕らはよくわからないところはあるんですが、絵を描く環境にについてお話すると、ディスクシステムになるとたくさんの絵を描かなきゃいけないですよね。昔は本当に手作りで、その装置にはLED(発光ダイオード)が16×16並んでいて、それにぴったし合わせた方眼紙を載せて、「ここは緑」「ここは茶色」って感じで1マス1マスを埋めるように描いてたんですよ(と言ってコントローラを操作するしぐさをする)。

── ……？

大澤 そんな作業をファミコンのコントローラでやってたんです。

── そうだったんですか!?

大澤 デザインツールのパッド(入力装置)はファミコンのコントローラで代用してたんです(笑)。

── へえ～。当時はマウスは一般的ではなかった…。

坂本 この頃はデジタイザー(ペン型の入力装置)とタブレットで、マウスでできるようになったのは、スーパーファミコンの頃からなんですよ。

大澤 その前は、まず方眼紙に絵を描いて、それに色をつけて…。

坂本 3色やったね(笑)。

大澤 そうそう(笑)。それで、それをCADの上に載せて。

坂本 CADというか、入力装置やね。

大澤 そのような装置からファミコンのコントローラが出ていて…、1コンですけどね。絵を描くだけだから2コンのマイクはいらんのですよ(笑)。それで、カーソルを方眼紙に合わせて、色を決定という感じで、マスを1つずつつぶしていたわけです。

── 『マリオペイント』(1992年/SFC)の原始的な装置と思えばいいんですか？

坂本・大澤 もっと原始的！(笑)

大澤 でも、当時のようにやってたら、いまのようなゲームはつくられへんですよね。もう、ホントに気が遠くなるような作業でしたね(笑)。

↑マウス同梱で発売されていた『マリオペイント』。このソフトでドット絵を描く醍醐味を味わい、実際にゲームクリエイターになった人もいるかも？

発売の3日前まで 開発していた 『パルテナの鏡』

── ワリオの生みの親である清武さんにとって、ディスクシステムとはどんな存在でしたか？

清武 書き換えできることがいちばん

のアピールポイントで…。それで、「何でもできるよ」って言われてたんですけど、実際は…（苦笑）。

坂本　なんかヤバイ話になりそうやなあ（笑）。

清武　容量が増えるとか、いろいろいいことを言われたんですけど、もちろん限界がありましたし、僕にとっては仕事量が増えたような感じだったんです。

――（笑）

大澤　「仕事量が増えた」という話で思い出したんですけど、ディスクシステムってロムに比べて、工場での製造がとてもスピーディだったんです。だから、『パルテナの鏡』のときは発売の3日前まで仕事をしてたんですよ（笑）。

――　そんなに直前までやってたんですか!?

大澤　「今日マスター版を出せへんかったら、発売が間に合わんよ」と言われたのが3日前だったんです。

――　それでも間に合ったわけですね。

大澤　ディスクシステムの製造って、工場にずらーっとディスクライターが並んでいて、アルバイトの人たちが、カシャン、カシャンとディスクをさしては、抜いてという作業を人海戦術でやってたんですよ。

――　フロッピーにデータをコピーするような感じで？

坂本　そうそう。やる気次第でできると（笑）。

一同　（笑）

←店頭に置いてあったディスクライター。この機械が工場にずらーっと並んでいて、大勢の人たちが作業している光景を想像してみて

――　1枚つくるのにどれくらいの時間がかかったんですか？

大澤　お店でみなさんがディスクライターでコピーするのと変わらないですから、ほんの数秒という感じですね。それで、最後の最後で「バグがこれでとれなかったらオシマイだあ～」って。『パルテナ』の発売が確か12月19日で、その3日前にそんなことを言ってたんですよ（笑）。

坂本　日付まで、よう覚えてんなあ（笑）。

大澤　すごいでしょ（笑）。それで「クリスマスに間に合わへんのやったら、オマエどーする？」なんて言われたりもして。「クビにする」とまでは言われませんでしたけど（笑）。だから、スタッフみんなで悲壮な顔をしてつくってましたね。

坂本　たくさんのスタッフが、忘年会に徹夜明けのまま参加したような記憶があるなあ。

大澤　そうやったですね。とにかく悲惨な環境で（笑）。

坂本　当時は、やることが何でも激しかったんですよ。『パルテナの鏡』のときは、ちょうど大澤が結婚したばかりで。『メトロイド』なんかもそうだったんですが、最初は少数でつくりながら、開発の終盤になると一斉にみんなでまとめ上げるようなつくり方をしてるわけです。それで、みんなで『パルテナ』をやってるときに、大澤がいないので「あいつ、どうしたんやろう？」と聞いたら、「家に帰ったらしい」と言うわけですよ（笑）。

大澤　結婚する話は前から言うてたやないですか！（笑）それに、結婚する頃には開発は終わってるはずだったんです。でも、終わらへんかったんです（笑）。だから、「結婚式は挙げるけど、新婚旅行は諦めました。でも、3日間だけお休みをください。家の片づけもしたいし」と言ってから休んだら…2日目に呼び出されて（笑）。

一同　（爆笑）

大澤　それも、当時の上司から電話がかかってきて、「大澤、悪いけど、悪いけど、ここまでがまんしたけど、どうにもならんから出てきてや」って言われて…。僕としても「…はい」と答えるしかなかったですね（笑）。

坂本　現場としても『メトロイド』が終わって、すぐ『パルテナの鏡』の開発に入っていたので、気が立ってたと思うんです。それで、「大澤、なにしてんのや。呼ぼか」という、そんなノリがあったと思いますね（笑）。それで「いま何してんの？」と聞いたらしくて、「メシを食ってます」って（笑）。夕食を食べてるときに呼び出されたんですよ（笑）。

大澤　それで嫁さんに「ごめん、仕事だから行くわ」って言って。

――　奥さんはすごく怒ったんじゃないですか？

大澤　いや、怒るというより、「そんなもんなんや」という感じでしたね。ゲームをつくる仕事はそういうもんなんだと思ってくれたようで。結婚当初から厳しい状況を経験すると、あとの規制がわりと緩くなるというか（笑）。

――　うまいことやってますね（笑）。

坂本　それにしても、家で夕飯を食べてる新婚さんを呼びつけるチームメイトってホンマにすごいなあ（笑）。

――　他人事のように（笑）。じゃあ、新婚旅行もナシだったんですか？

大澤　行ってないです。当時はゲーム1本つくるのに、すごく情熱があったというか。こんな言い方をすると、いまは情熱がないように思われたらアカンのですけど（笑）。当時は「オレたちがやらなアカン！」という気持ちが前面に出ていた時代だったんですよね。

――　当時は少人数でゲームをつくっていたこともあって、そんな気持ちになったということですか？

大澤　そういうこともあったかもしれませんが、当時はディスクシステムにサードパーティがそれほど参入してきていなかったので、「自分たちがリードして引っぱっていかないと」という気持ちが強かったんです。

――　なるほど。

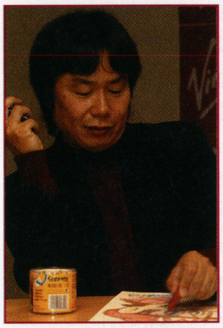
↑新婚旅行をあきらめ、新婚休暇の2日目に呼び出されるという、開発者の犠牲があったからこそ、『パルテナの鏡』は世に出ることになったのだ

大澤　僕にとって『パルテナ』がデビュー作なんです。それで、会社に入ってちょうど2年目くらいの新人に対して、1本任せてもらったということに対して、僕としても「やらなアカン」という気持ちにさせられましたね。自分を客観的に見たときに、入社して2年目の頃って、すごくやる気満々で、野心もありますし、そんなところにタイミングよく仕事を任せられて…。ディスクシステムはそんな時代だったと思いますね。

――　2年目の新人に1本のソフトを任せるなんて、いまではなかなか考えられないことですよね。

坂本　でも、本当はいまでもそういうことができたらいいんですけどね。でも当時は、デザイナーは絵が描けるので、当然ゲームもつくれるだろうという感覚だったんですよ。けっこうアバウトだったんですね（笑）。宮本もデザイナー出身ですし、デザイナーはみんな宮本のようなことができるだろうと思ってたわけですよ。

――　あははは（笑）。



←宮本茂さんが入社当時にメインにやってた仕事は、ハードやパッケージのデザイン。ところが、偶然にもゲームをつくることになり、それで生まれたのが『ドンキーコング』なのだ

坂本　でも、それはすごい勘違い（笑）。だから、デザイナーを見たら、新人であろうが「何か1本やっとけ」みたいなことを言うようなところがあったんですが、それでも何とかなった時代でもあったんですね。「来月発売なんやけど」ってなれば、最後にはみんなでガッと力を出し合ってつくってましたし。いまやったら、間違いなく発売日を延ばしますよね。そのへんは勢いがあったというか、なんとかなった時代やったんですね。

任天堂から アドベンチャー ゲームが出ない理由

――　ディスクシステムの登場によって、ゲームジャンルの幅が広がったところもあったんでしょう？

坂本　やっぱり容量が増えたことで、面クリゲームから、ストーリー性がある広がりが出てきたりとか、つくる側

『パルテナの鏡』を開発中に、3日間の新婚休暇をもらって、2日目に呼び出されたんです。(大澤)

としても選択肢は広がっていったと思います。『ゼルダ』のようなRPGも出てきましたし、ディスクシステムによってゲームの可能性を広げたことは大きいですね。

―― 容量が増えたことで、『ファミ探』のようなアドベンチャーゲームがつくりやすくなったとも言えるわけですね。

大澤 アドベンチャーのようなストーリーが中心のゲームは、一度やったら二度とやらないんじゃないかという懸念もあって、任天堂としても手を出さなかったジャンルなんですけど、ディスクシステムは書き換えができるということで、やってみようということになったんです。それで、この時期に、『新・鬼ヶ島』や『遊遊記』(1989年)などを出すようになったんですよね。

↑『ふぁみこんむかし話』の第2弾ソフト『遊遊記』。サルと女の子が主人公の、『西遊記』をモチーフにつくられたアドベンチャーゲームだった

―― でも、ディスクシステムの後、任天堂発売のアドベンチャーゲームはほとんど出てませんよね。

坂本 そうですね。最後に出たのはディスクシステムの『タイムツイスト』(1991年)やったね。任天堂がどうかは別にして、僕としてはテキストアドベンチャーの仕組みをなかなか進化させづらかったという気持ちがあるんです。もともとコマンドがあって、その仕組みを変えていったのが、チュンソフトさんのサウンドノベルであったり、『逆転裁判』のシステムだったりしたわけですね。でも、『ファミ探』のように物語に乗っかっていくパターンとは若干違ってるところもあって…。その意味で、『ファミ探』のようなアドベンチャーが時代の流れに乗っかって、劇的に進化させられる部分をなかなか見つけられなかったことがありますし、アドベンチャー以外にもいろんなゲームをつくっていかなきゃいけない事情も当然ありましたし。そういう意味で、脇に追いやられたイメージが自分のなかにもあるんですね。あと、このような事件モノ、シリアスなものはキツイんですよね。表現もどんどん過激になったりとか、その意味でも手を出しにくいところがあったんですね。さらに言うと、実際におこった事件のほうがエグかったり恐かったりもしますよね。その意味でも手を出しにくかったんですけど、今回ファミコンミニというカタチで出てきて、「このカタチはアリかな」と思ったんですけど、任天堂から新作を出すというのは難しいだろうなと自分は思ってるんですね。

↑任天堂最後のアドベンチャーゲーム『タイムツイスト』は、悪魔に体を奪われた少年が、自分の体を取り戻すために時空を旅する物語

―― 読者さんのなかには、もう何年にもわたって読者ハガキに「『ファミ探』の新作を遊びたい」ということを書いてくる人もいるんですが、やっぱり新作を出すのは難しいんでしょうか。

坂本 そのへんのことについては会社の意向もあると思うんですけど、僕自身としても、このように血の匂いのするものはやりづらいかなと思ってるんですね。

―― 『ファミ探』や『新・鬼ヶ島』もそうだと思いますが、とても日本的なソフトがディスクシステムで登場しましたよね。それは、ディスクシステムがアメリカで出なかったということが理由だったりしたんですしょうか。

坂本 それはそうですね。でも、当時

はとにかくディスクシステムで「どんなことができんのやろう?」とか、とにかく「産めよ増やせよ」という感じだったんです。そういう意味では難しいことを考えずに…。

―― デザイナーが新人であっても「1本つくれ!」みたいな時代だったわけですね。

坂本 でも確かに、いまはインターナショナルなゲームを考える傾向がありますよね。当然販売本数が違ってきますし。でも、当時はとりあえず身の回りのことを考えてましたし、日本で売れるものは海外でも売れるだろうという考えもあったんです。だから、それほど海外のマーケットを意識してソフトをつくっていなかったですね。発想も自由でしたし、『ファミ探2』をやるときも、『1』でやり残したことがあるので「やらせてくれ」って上司に頼んでやらせてもらったところもありますので、そういう自由度はありましたよね。

バイクの排気量から生まれた?『メトロイド』の惑星

―― 坂本さんはディスクシステムの前は…?

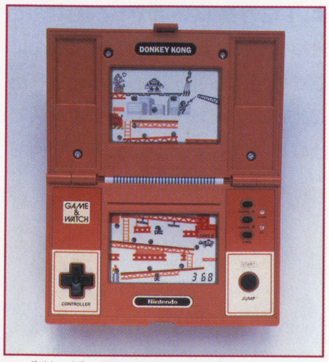
坂本 もともと僕はゲーム&ウォッチのデザイナーからはじまって、たまたま宮本の手伝いをする機会があって、ドット絵を描くようになって、テレビゲームの世界に入ったんです。

―― 坂本さんの初仕事は、ゲーム&ウォッチ版『ドンキーコングJr』のタルの絵だったそうですね。

坂本 それと『ドンキーコングJr.』のロゴですね。それがキッカケだったんですけど、清武も最初はゲーム&ウォッチやったっけ?

清武 そうですね。最初は『ピンボール』でした。

坂本 僕はタルを描いて、清武はボールを描いてたんです(笑)。



↑2画面で遊ぶことのできたゲーム&ウォッチ版『ドンキーコング』。もちろんタッチペンで操作するのは不可能でした

―― それで、清武さんは『メトロイド』の最初の頃、新人と2人でつくってたんですね。

清武 そうですね。最初の頃はほったらかしにされてたので、2人で「どんなゲームつくろうか?」って言いながら。

―― ほったらかしして…?

坂本　ほったらかしなんですよ(笑)。

―― 会社に出てきたら、2人だけでコツコツとゲームをつくる感じですか？

清武　イズさん(インテリジェントシステムズの略称)と一緒にやってましたので、絵や動かし方などの仕様をつくって、それをイズさんに持っていって、プログラムを組んでもらって、それを会社に持って帰って、みんなに評価してもらうようなことをくり返していたんです。

↑『ペーパーマリオ』の最初に出てくるイズのロゴ。イズはゲームソフトの他にも、開発ツールなどを製作する、任天堂の頼りになるパートナーなのだ

―― 前回の『メトロイド』インタビュー(Vol.85)では、坂本さんがファミコン版の『メトロイド』を最初に見たとき、ただ走って撃つだけのゲームだったという話でしたよね(笑)。

坂本　そうそう(笑)。走って撃つところはすごくスムーズに動いてるんやけど、ゲームの展開がない状態で、納期がきわどいところまできてたんです。でも、それはしゃあないと思うんですよ。いきなり、「なんかやってみ」なんて言われてもねえ。たとえばイズさんにしても、基本的にこちらが指示されたことをしっかりやるというスタンスで仕事をされてましたし、こちらが何も言わなければ、それ以上のものにはならないんですよ。僕のように『バルーンファイト』とか面クリの小さいゲームから入門して経験も積んでいたとしても、いきなり「でかいものをやれ」と言われたら、やりにくかったと思いますよ。それに、そんな若手をほっといた自分らもダメなんちゃうかという反省もあったんですけどね。

―― 大澤さんも『メトロイド』には関わってたんですか？

大澤　昔は自分たちでデバッグをするのが当たり前でしたので、そのときにメンバーとして駆り出されたくらいですね。

―― 当時としては、そのようなゲームのつくり方は当たり前だったわけですか？

清武　いちおう、誰かがゲームの大元になる部分を考えて、それをみんなでなんとかしようというのが、おおまかな開発の流れだったように思うんです。だから、最初にみんなに見せられるような試作品のようなものをつくって、それで納期はある程度決まっているので、ある時期には出さないといけないんですけど。

坂本　納期はある程度決まってるんですけど、その間は結構グレーゾーンなんです。

―― なるほど(笑)。で、「走って撃つだけ」のゲームのタイトルは最初から決まっていたんですか？

清武　もう1人のスタッフと2人で決めました。地下鉄のメトロとアンドロイドをくっつけて、それで『メトロイド』にしようと。

坂本　でも、その前は『スペースハンター』って呼んでたよね。

大澤　サムスが「バウンティハンター」(賞金稼ぎ)というかっちょいい設定になる前は、『スペースハンター』だったよね。取説には「スペースハンター」って書いてるんとちゃうかな？　宇宙戦士ということで。

坂本　「バウンティハンター」になおす時間がなかったんかな？

大澤　確かそうだったですね。

―― で、前回のインタビューでは結論は出なかったんですけど、サムス・アランの命名に関しては、サッカーの神様、ペレの本名が参考になったとか…。

清武　あははは。そうです。主人公の名前もつけようということになって、誰もが知らない名前にしたいなあということで、ペレの本名を参考に。もしかしたら間違えてたのかもしれないですけど…。

―― どうやら間違えていたみたいですね(笑)。

坂本　清武は、ペレの本名はサムス・アラントスって言うから調べてみたら、ちょっと違うてたんよね。なんとか・アランテス・ナシメントとか言うて、アランしか合っとらん(笑)。

清武　そのへんを参考にして、名前っぽくしたんですよ。ただ、サムス・アランがそのまま最終的にいくとは個人的にも思ってなかったんで、それくらいテキトーにつけました。誰かが途中で変えるやろうと思ってたら、そのまま変わらないで、発売されてしまったんですよね(笑)。

坂本　周りもそれがホンマの名前やということで、開発を進めていましたからね(笑)。

清武　ほかにも、メトロイドが発見された「SR388」という惑星は、バイクの排気量からつけてるんですよ(笑)。ヤマハのバイクにSR400というシリーズがありますが、当時は400ccと言いながら388ccしかなかったので、それをとりあえず書いたら、そのまま出てしまったんです(笑)。

坂本　どんどん夢がなくなっていくような気がするなあ(笑)。

『メトロイド』の若手開発者の悲劇

―― 清武さんはどんな考えで『メトロイド』をつくったんですか？

清武　その頃は自分の好きなイメージでゲームをつくっていいという状況だったので、僕とかは入社したばかりでしたし、「ゲームはこうあるべき」という考えをほとんどもっていなかったんです。だから、やりたいことをやればいいと思ってましたし、会社も自由にやらせてくれたんですね。それで当時は『スーパーマリオブラザーズ』が大ヒットしてたりして、ゲームのキャラクターと言えば、2頭身や3頭身ばかりというイメージもあったんですよ。それで、もう少しリアルっぽいものをつくりたいなあという気持ちがあって、どうにかできないかということで『メトロイド』をつくりはじめたんですけど、いま見ると全然リアルじゃないですよね(笑)。

↑最近のシリーズと比べると、かなり頭でっかちな感じの初代『メトロイド』

―― サムスのデザインは清武さんがしたんですよね？

清武　初代『メトロイド』はそうですね。

大澤　あの当時、『メトロイド』ほど走るパターンを使ったゲームはなかったんですよ。(清武さんに)何パターン入ってましたっけ？

清武　いくつか覚えていないくらい、ぎょうさん描きましたね。最初はディスクシステムでは容量をたくさん使えるということで、左右のポーズも全部変えたんですよ。あれはじっくり見るとわかると思うんですけど、サムスって右手でビームが撃てるようになってますよね。でも、左を向いたときは左手で撃つようになってるんですよ。というのも、上司から「容量がもったいないから、左右を同じにせい」と言われて(笑)。

サムス・アランの名前はテキトーにつけたので誰かが変えてくれると思ってたんです。(清武)

―― 同じ絵を反転させただけなんですね。

清武 そうなんです。「誰が見ても一緒や!」とか言われて、たくさん描いた絵をどんどん削られていって…。

坂本 その気持ちもわかるけどね(笑)。

清武 でも、がっくりきましたね。

坂本 最初の開発の段階では、サムスとマップのグラフィックデータくらいしかなかったし(笑)。そのあと、敵もつくらなアカンし、いろんなBGMも入れなアカンし、それこそ、ラスボスのマザーブレインも入れなアカンし、そうしているうちに容量が全然足らなくなってきまして…。

―― たくさんの容量が使えると言っても、やっぱり限界があるわけですよね。

坂本 それで、これも裏話なんですけど、ちょっとしたオープニングデモがあったんですよ。サムスがバーンとボールになって出てきて、走りまくって、スクロールして。それを私の上司が指示を出して入れてたんですけど、真っ先に僕が取ってしまったんですね。「こんなん入れてる場合じゃありません」って言って、タイトルだけが出るようなオープニングにしたんです。そのくらいえげつない時代で、何をつくっても「入らへん、入らへん。どうやったら入れられるやろう」ということをいつも考えてましたね。

↑初代『メトロイド』のシンプルなオープニング画面。ゲーム中の説明もほとんどなく、プレイヤーの想像にまかせるようなゲームでもあったのだ

清武 だから、ディスクシステムを出すときは風呂敷をバーッと広げてもらって、「何でもできるで」って言われたから、いっぱいつくったのに、結局全部ダメで…。

坂本 信用するのがどうかと思うよ(笑)。

一同 (爆笑)

デザイナーはハードのことをしらなくていい?

―― 『メトロイド』が出てきたときは、マップがすごく広くて呆気にとられた思い出があります。

清武 マップは別のスタッフが担当したんですけど、みんなから叩かれまくりですからね。「これじゃ面白くない」とか、「こんなんじゃプレイヤーはわからない」とか。それで、開発一部全員の意見を全部入れてつくりなおしたんです。それに、サムスが走ることに関しても、本当はもっと速く走らせたかったんですけど、そうするとすぐに端っこに着いちゃうんですね。それでも、できるだけ速く走らせたいということで、マップが広くなったというのはありますね。

―― なるほど。

坂本 当時よく聞かれたのは「このゲームは何時間遊べるの?」ということで。「ボリューム感」イコール「いいゲーム」だったので、自ずとマップも広くなっていきましたね。でも、いま見たら、そんなに広くないですよね。

―― そうですよね(笑)。

坂本 たとえば、高いところからサムスがピューッと何画面も落ちていくのは、当時としては技術的にすごく高度なものだったんです。でも、ときどき処理が間に合わなくて、グレーの棒が出てきたり。「あれ? いまグレーがあったな」と言いながら落ちていったりとか(笑)。処理が間に合ってないんですね。

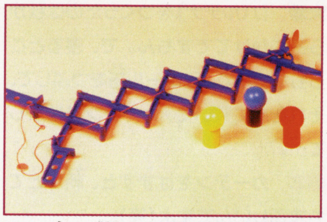
清武 あの頃は、スクロールの速度に関して、こっちが思っているイメージとは全然違っていたんですね。技術がついてきていなかったというか。本当にキャラクタのパターン数もすごく描いてきたんですけど、どんどん端折られて、パラパラマンガじゃないですけど、途中を抜かれてしまって、ほんとうは…。

―― もっとスムーズに動いていたわけですね。

清武 もっと柔らかく動かしたかったんですよ。

坂本 開発一部では横井さん(軍平さん=故人)が部長をやってたころに、「デザイナーは技術的なことはわかってはいけない」と言われてたんです。だから、清武が「ディスクシステムでは何でもできるよ」と言われて、それを鵜呑みにしてしまったのは、ある意味正しいんです。「何でもできると思ってやれ」とも言われてたんで。

―― 横井さんがそんなことを…。



↑GBの生みの親でもある横井さんが、最初につくったのがウルトラハンド(1966年)。この商品がヒットしなければ、いまの任天堂はなかったかも?

坂本 だから実際、ハードの中身がどういうものか、まったく知らないでゲームをつくっているデザイナーも多かったんですよ。それに「ディスクでは1メガビットが使える」と言われて、それがバンバン使えると信じてしまうんですけど、それはディスク1枚分の容量であって、ディスクシステムのRAMアダプタに一度に読み込めるデータ量って、実は当時のファミコンカセットと変わらないんですよ。そのようなことを考えずに、あの頃はゲームをつくっていたところはあったと思います。僕らは、あえてハード的なことを理解しようとしなかったというか、もともとわからへんというのもあるんですけど、その結果、ハード的な制約をあまり意識せずにソフトをつくることもできたんですよね。

―― 横井さんがそのような指示を出したのは、最初からハードの限界を知りながらゲームをつくると、発想が狭くなってしまうという心配もあったからなんでしょうね。

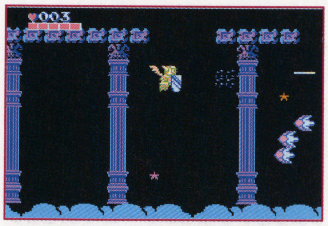
徹夜の連続だった『パルテナ』の開発

―― お次は、発売の3日前まで開発が終わらなかったという『パルテナの鏡』について。このソフトは大澤さんのデビュー作なんですね。

大澤 さっき、清武がほっとかれてかわいそうだったという話がありましたけど、僕なんかもっとかわいそうでしたからね(笑)。

坂本 (しれっとして)もっとほっといたもん。

一同 爆笑



↑かわいいキャラクタがいっぱいの『パルテナの鏡』。クリア時の評価で、エンディングが変化。評価が最低だとピット君がメガネハナーンに…

大澤 『メトロイド』は、ほっとかれたと言っても、2人いたわけじゃないですか。『パルテナ』は僕1人だけだったんです。ただ、プログラムは外部の会社にお願いしていたので、自分で仕様書を書いて、自分で絵を描いて、外の会社に持って行って、できあがったやつを見て、実際に遊んでということを、『メトロイド』の開発が終わるまで、淡々と1人だけでやってたんです。『メトロイド』が終わったら、メンバーを補強してやるから、それまでは1人でがんばっておけ」と言われてましたし。

―― それで、お約束通り、援軍はやってきたんですか?

大澤 『メトロイド』の発売は確か8月で…。

―― 8月6日発売ですね。

大澤 よく覚えてるでしょ?(笑) だか

徹夜して迎えた朝、布団がないからカーテンにくるまって寝たんですよ。（坂本）

ら、7月下旬くらいまでは作業していて、開発が終わるとみんなリフレッシュをするために休みをとっちゃいますよね。だから、「早、来てくれへんかなあ」と思いながら、8月になっても1人でやってるわけです（笑）。それで、休みが明けた坂本が出てきたので、つくったものを見てもらったら、ひとこと「できてへんやないか」って（笑）。

坂本　そのときは、「跳ねて、矢をうつだけ」のゲームだったんですよ（笑）。

——　『メトロイド』が「走って、撃つだけ」のゲームだったのが、今度は「跳ねて、矢をうつ」だけのゲームに（笑）。

大澤　もともと自分の好きなものをつくりたいというか、『パルテナ』は自分のデビュー作でもあったので、そんな気持ちがとくに強いわけですよ。体育会系の清武が「走って、撃つ」という元気のいいアクションゲームをやりたかったのと同じように、僕はもともとギリシャ神話が大好きで、それをモチーフにしてアクションゲームをつくりたかったんです。それも、RPGの匂いのするようなアクションゲームにしたかったんですね。で、設定やキャラクターのデザインはどんどん進んでいったんですけど、矢を射って当てるという、アクションシューティングっぽい仕様に関しては、結構こだわっていたんです。でも、まだ若かったですから、なかなかゲーム性につながらなかったところもあって…。その部分については、坂本が開発に入ってきてくれたことによって、整理されてきたんですね。

坂本　徹夜をして、いろいろ決めてたなあ。「はよ決めな、マスター出し（工場に完成したソフトを入れること）の日に間に合わへん」って言いながら。

大澤　当時は徹夜、深夜残業、徹夜、深夜残業の連続でしたね。それが日常だったんです。でも、家に帰らなくても楽しかったですね。

——　『パルテナ』開発中の前半はまだ結婚されてなかったんですね？

大澤　結婚してませんでしたけど、結婚してからも同じでしたね（笑）。あんまり変わってないです。それで、開発中はずっと坂本に怒られながらやってましたけど。

坂本　『パルテナ』のゲームデザインを決めようということになって、その日は徹夜になったなあ。それで朝になって、「ちょっと寝よか」って言ったら、布団も何もなかったので、カーテンをはずしてきて、くるまって寝たという（笑）。

一同　笑

大澤　暖かいものが何もなくって、当時は暖房も決まった時間に切れるようになっていて、夜になると寒なってくるんですよ。

坂本　結構寒かったよな。

大澤　『パルテナ』をつくったのは秋から冬にかけてですもん。で、寝るところもないんで、段ボール箱をつぶして、それを床に敷いて、カーテンをはずして…。

坂本　カーテンをはずすと、朝がとてもまぶしいんですよ（笑）。

一同　笑

坂本　でも、「寒いよりマシか」って言いながら、それでやっと寝れたと思ったら、定時に起こされたんですよ。

大澤　「起きて〜」って言われたから、素直に「はーい」と起きて。でも「10時まで寝かしてください」って、張り紙してたんですけど（笑）。

坂本　そうそう。起きてから気づいたよな。「なんでこんなに早起きして仕事せなアカンの」って（笑）。

一同　笑

大澤　だって、朝の7時に寝て、8時に起こされたんですから。もともと任天堂は朝が早くて、いまは8時45分はじまりなんですけど…。

坂本　当時は8時15分はじまりやったよね。

——　すごく早いですねぇ。

大澤　それで8時になるとみんながパラパラ出社してきて、「あ、誰か寝てるで。起こさなアカン」って。

坂本　（しみじみと）ヒドイ話やねえ。

大澤　（正気に戻ったように）ぜんぜんゲームに関係ない話やん！（笑）

↑坂本さんたちが、カーテンにくるまって寝たという東山区の旧本社。現在、これらの建物はマリオクラブやイズの開発部隊が使っている

——　いや、ディスクシステム当時の空気がわかるので、どんどん続けてください（笑）。

坂本　いいですか？（笑）。で、そんな姿を気の毒がってくれて、「布団を用意してやろう」と言ってくれたんですが、コタツまで用意してくれて（笑）。

大澤　あれ、いま考えても違うと思う。だって、コタツを用意するより、開発を手伝ってくれよ！って言いたい（笑）。でも、冬に向かっていく時期だったので、残業していたときに、寒かったとか、腹がへったとか、そんなことばかり覚えてるんですよね。それで、お腹がすいたときに、勝手に上司の机をあけて、切り餅を…。

坂本　サトーの切り餅やね（笑）。

大澤　それを電子レンジで温めて食ってたんですよね。

坂本　（懐かしそうに）そうやった（笑）。

大澤　（また正気に戻って）全然、ゲーム制作とは関係ないですよね（笑）。

田中宏和さんも敵キャラで登場！

——　『パルテナ』というゲームは、『マリオ』の横スクロールとは違って、縦のスクロールになっていて、しかも落ちたら死ぬというすごいシステムでしたよね。

大澤　あの頃はいろいろ言われましたね（笑）。

坂本　「落ちゲー」って言われてたもんな（笑）。

——　それで落ちて死んで、いちばん印象に残ってるのは、ゲームオーバーの画面の「ヤラレチャッタ」（笑）。

坂本　あれ出ると、みんなカチーンですよね。

——　あれって、任天堂のゲームらしくないというか、ちょっとブラックなエッセンスがありますよね。

大澤　僕と坂本が組んで、ゲームをつくろうとすると、わりとブラックっぽいテイストが出てくるところがあるんですよ。たとえば『カエルの為に鐘は鳴る』（1992年）というゲームもいっしょにやりまして、坂本と僕の感覚がいっしょになると、ブラックなテイストが出やすいのかなあと思うんですね。『パルテナ』でも、ナスビ使いといって、ナスを投げてきよるヤツがいますよね。そいつを考えたのがちょうどボーナス時期だったんです（笑）。

一同　（笑）

↑リメイクを望む声も多いアクションRPG、『カエルの為に鐘は鳴る』（GB）。サブレ王国の王子がカエルになって奮闘する物語

大澤　『パルテナ』は冬のボーナスの時期に発売されるし、夏のボーナスが出る時期にキャラクタを考えてたんですよ。「ボーナスがもうすぐ出るぞ〜！」と思いながら、ナスビ使いの棒にナスをさすようにして、ボーナス（笑）。

一同　（爆笑）

大澤　でも、それだけじゃ出す意味がないから、呪いをかけられるようにして、ナスをピョーンと投げて、それが敵に当たったら、主人公がナスに変わるようにしたわけです。でも、ナス用のキャラクタを入れる容量がないから、ナスを上から張り付けて、それに足を

くっつけるという、めちゃくちゃなことをやってましたね。

坂本　あの当時、開発一部のスタッフは、皆おかしくなってたよね(笑)。「魔法使いがおるんやったら、ナスビ使いがおっても、おかしくないやんなあ」ってマジメに言う人がいて、こっちも「うん。おかしくないなあ」って妙に納得したりして(笑)。

一同　(笑)

坂本　「ナスビ使いはぜんぜんおかしくない。じゃあ、それでいこか」って。

←『パルテナ』の取説に載っているナスビ使い。確かに棒の先からナスビがぶら下がってます(笑)。ボーナスから生まれたキャラとは思えないなあ

大澤　あれの前に、坂本さんは『レッキングクルー』をやってたじゃないですか。そのときに、ナスビ仮面、エッグプラントマンというのがおったでしょう。あれが好きで、なんか知らんけど、ナスに対しては熱い想いが僕にはあったんですよ(笑)。で、「『パルテナ』でいただき」ってことで、ナスビ使いを描いたんです。

坂本　でも、あれは自然に生まれたよね。

大澤　それからメガネハナーン。

坂本　いたね、メガネハナーン。あれにもなんか裏話があったね。

大澤　あれは田中宏和さんですよ。

坂本　ああ、そうやった(笑)。

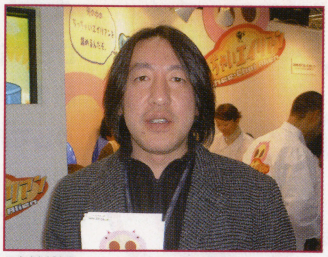
大澤　『パルテナ』のサウンドを担当してくれてた田中宏和さん。あの人、鼻がとてもデカイじゃないですか。

――　ホントにデカイですよね(笑)。

大澤　それで、パーティグッズで鼻メガネというのがありますよね。メガネに鼻がくっついたやつ。それを誰かが会社に持ってきて、それをかけて「たなかひろかず!」と言って遊んでたんですよ(笑)。

一同　(爆笑)

大澤　みんな、ものすごく盛り上がって(笑)。



↑田中宏和さんはすごくエライ人なんです。クリーチャーズの社長だし、アニメのポケモンや「マザー」の作曲家だし。だから笑ってはいけません

坂本　それで、敵で登場させよう!ってことになって(笑)。

大澤　目を丸く描いて、鼻を描いて、ヒゲも描いて、それでヒュ～っと飛んでくるんですけど、あんないい加減なキャラクタをよう描いたなあと思いますね(笑)。

坂本　「名前は何にしよう?」ということになって…。

大澤・坂本　(口をそろえて)メガネハナーン!

大澤　即座に決まりましたね(笑)。

坂本　(しみじみと)ものごとって、すごいカンタンに決まるもんやねえ。

一同　笑

←こいつがメガネハナーン。ヒゲのところがかなり気色悪いです。でも、田中宏和さんにそっくり…なんてことはありませんね

大澤　だから、すごくいいノリで『パルテナ』をつくったんですよね。

坂本　クレジットカードもそうやね。

大澤　ギリシャ神話になぜかクレジットカードがあると。借金してモノが買えるんですけど、かなりええ加減でしたね。

――　でも、そもそも最初はギリシャ神話をベースにしっかりとつくろうとしてたわけでしょう?

大澤　基本的に僕は、マジメに取り組もうとしていたんです。でも、そのうち、周りからいい加減なチャチャが入ってくるようになって、自分としてもどうでもよくなってしまって、最後には「面白かったらええやん」って思ってしまって。

坂本　僕もある意味マジメにやってたんですけどね(笑)。

大澤　でも、だんだんフザケ～たものになっていくんですよね。

――　そうそう。ラストはなんとシューティングステージになってますけど。

大澤　あれはねえ、ホントはもっといろんな設定があったんですけどね(苦笑)。なんせ、発売の3日前まで仕事をしていたので、間に合わないんですよ。だから最後は力ワザでエイヤで決めたんです。そうしなかったら終わらなかったんです。

坂本　あれは、次の次くらいで終わる連載マンガみたいやったね。

――　あははは! なんかスゴイ喩えですねぇ(笑)。

坂本　なんか、無理やり死にました、みたいな感じ(笑)。

大澤　でも、最後の面だけ、変わったことはやりたかったんです。「なんで突然こうなるの?」みたいな。だから「横スクロールシューティングで行こう!」と。

――　でも、ホントにビックリしましたよ(笑)。

坂本　僕ら、つくっててもビックリしましたもん(笑)。誰よこいつ?みたいな。

大澤　当時は「何じゃコレ?」の連続でしたよね。ファミコンミニでは、そんなところも楽しんでほしいですよね。

――　マルチエンディングになっていて、メガネハナーンになっちゃうこともありましたよね。

大澤　さっきの話でもありましたけど、容量が少なくて、そのなかでアイデアを練らなアカンのですよ。しかも、ユーザーさんから許してもらえるものだったらいいんですけど、怒られないようにしなきゃいけないというのはありましたね。

坂本　(しみじみと)当時はユーザーさんを怒らさないように気をつかってたねえ(笑)。

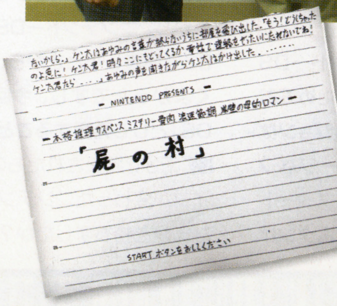
大澤　今回のファミコンミニには、国内版の移植なので入らないんですけど、国内版で入らなかった部分を海外版で入れてるんです。エンディングがゴージャスになって。

坂本　スタッフロールも入ったよね。国内版では入らなかったので、大澤はかなり残念がってたもんな。

大澤　「せっかく演出まで考えたのに」って言ってて…。でも、3日前やったし(笑)。「スタッフロールを入れたい」なんて言っても、「何言ってんのや」って言われたし。

次号に続く

激レアなサイン入りポスターをプレゼント!
(詳しくは91ページを見てね)



ディスクシステム時代の企画書を入手!
『屍の村』とは何なのか!?
次号で明らかに!

ハミダシ質問箱

Q 『スーパーマリオボール』の開発会社について教えて！（千葉県・2Dライクさん）

A イギリスの開発会社で、スタッフ数も多くないと聞いています。でも、技術力はすごく高く、ピンボールゲームのノウハウをすごく持っているので、開発をお願いすることにしたんですね。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます。

にんてんどうのしつもんばこ　第118回

連日の猛暑のなか、突然編集部に飛び込んできたニンテンドーDSの新しい写真。「かっこいいー！」と新しいデザインに歓声をあげつつ「どうして締切直前に発表するのかなあ」と呆れたり。というわけで、今回の「質問箱」はニンテンドーDSの新しい情報や、気になる『ゼルダ』や『マリオテニスGC』のことなども聞いてみました。それでは、任天堂の萩島さん、読者のみなさんの質問に答えてくださいね。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『ペーパーマリオRPG』、買ったのにプレイする時間がなくて泣いてます。『FF』とか『マリオサンシャイン』とか遊びたいゲームはいっぱいあるのに。

回答者

任天堂 企画部 企画課

萩島光明さん

PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。「今年の夏休みは有名な景勝地に家族4人で行くつもりで予約までしてたんですけど、仕事のためにキャンセルしました（涙）。だから、息子たちとゲームしたり、プールへ行ったり、そんな夏休みになりそうですね」

こんごうのワンショット

「game developer」というアメリカのゲーム開発者向け？の雑誌。なんと表紙を飾っているのは宮本さん。いつかはニンドリの表紙にも！って、やっぱりムリなんだろうなあ

Question 1　緊急発表！

DSの最終デザインはどうなるんですか？

福岡県・シーボさん

最終デザインが決まりました！

E3で出展したのは試作機で、ニンテンドーDSの最終的なデザインや形状を今回あらためてお見せできるようになりました。E3バージョンは丸みを帯びたデザインでしたが、シャープなフォルムのデザインになりました。あと、スタートボタンの位置などが変更されたり、LRボタンは見えませんけど、どうなったんでしょうね（笑）。ちなみにスタイラスペン（タッチペンのこと）は本体に収納できるような形状になってます。また、シルバーとブラックのツートンになっていますが、カラーリングに関しては最終的に変更することもあるかもしれません。同時にいろんなカラーが発売されるかどうかは検討中です。それから、ニンテンドーDSを正式名称としました。E3で発表したときから、この名称の評判がすごくよかったですし、今回正式に「ニンテンドーDS」として発売することになりました。

☞ E3で発表されたものと比べて、すごくデザインが変わったニンテンドーDS。みんなはどんな印象を持ちましたか？ サオヘンは一目見て気に入っちゃいました。だって、すごくスタイリッシュなんだもん。新しいDS、1日も早く触ってみたいですよね。

↑この号の締切直前にイキナリ発表された新デザインのニンテンドーDS。そこで、萩島さんのコメントは電話でお聞きしたんですよ

Question 2 新しい遊びが生まれる!?

DSの最大16人同時プレイについて教えてください！

大阪府・八地味旬さん

無線通信機能はDSの大きな特徴の1つですね。

ただ、16人同時にプレイできるからといって、格闘やレースといったゲームで対戦して遊ぶといっただけのものではないでしょう。もちろん、そのようなことは技術的に可能ですが、DSで目指しているのはもっと新しい遊びです。最低30メートルの無線通信ができる機能が、最初から内蔵されているゲーム機はこれまでありませんでしたし、そのような機能を生かして、誰もが無料でお手軽に参加でき、これまで体験できなかったようなゲームを楽しめるようになると思います。さらにインターネットにつなげれば、友達だけでなく、世界中のユーザーともつながることもできるわけです。DSには、タッチパネルや2画面など、新しい特徴がいくつもありますが、この通信機能に関しても、みなさんの遊び方を大きく変える可能性を秘めてると思っています。

☞あんな小さな携帯ゲーム機なのに、最大16人が同時につなげて、それで遊ぶことができるなんて、本当にスゴイことだと思う(レアなキャラクタをオークションに出す、なんて使い方もできそうだなあ)。さて、このDSの通信の可能性に関しては、46ページでデス仙人が語っているじゃよ。なので、「教えてあ・げ・る」も読んでほしいじゃよ。

Question 3 より直感的な操作が楽しめる

DSはタッチペンで操作が複雑になったりしないの？

埼玉県・ギャアァァァーさん

それは逆。かえってカンタンになるでしょうね。

スタイラスペンがこれまでのゲーム機に使われたことがなかっただけに、そんな誤解をもたれる人もいるようですが、そんなことはありません。これまでのボタンを使っての操作って、間接的にゲームをコントロールするようなところがあったと思うんですけど、タッチペンではゲーム画面に直接触れられるわけです。ですから、すごく直感的にゲームの世界に入れるわけですね。もちろんゲーム内容にもよるとは思いますが、タッチ画面の登場によって、操作がシンプルで、誰にでもすぐに楽しめるようなゲームがたくさん出てくると思っています。個人的な話で申し訳ないんですけど、ウチの母親は最初、RPGを遊ぶことができなかったんです。十字キーに慣れるまで、「左に進んで」と言っても、あさっての方角に行っちゃったり(笑)。でも、スタイラスペンなら、そんなゲーム音痴の母親でも、すぐ快適に遊んでくれると期待しています。

☞DSに関しては、一度ゲームに対する価値観をリセットしたほうがいいのかも。岩田社長は「5歳から95歳まで楽しめる」と言っていたけど、ストーリーがあるわけでも、キャラクターが登場するわけでもないのに、スタイラスペンで触っているだけで、一日中楽しめるようなゲームが登場することになるのかも。孫のために買ったDSを、おじいちゃんが独り占めなんてことも、まんざらありえない話ではなさそうですよ。

←DSは表示能力に関してもとても優れている。たとえば、画面をなぞるだけで、写真のようにリアルな煙や炎もキレイに描くこともできるんですよ

Question 4 暑い夏をゲームで乗り切れ！

この夏を元気にすごせるゲームを教えて！

千葉県・アンゲートさん

なんと言っても『ドンキーコンガ2』でしょう。

体全体を使って、タルコンガをドンドコ叩いて、汗をたくさんかいて、元気いっぱいに暑い夏を乗り切っていただきたいですよね。ひととおり遊んだあとは、冷やしたスイカを食べるときっとおいしいでしょうし(笑)。あと、クーラーのきいた部屋では、『ペーパーマリオRPG』がオススメですね。お菓子と飲み物をそばに置いて、じっくり冒険すると毎日がきっと楽しくなると思いますよ。この夏オススメのタイトルをあえて挙げるとすれば、この2本になりますが、テレビゲームって実は旬というものがないのかもしれませんよね。GCソフトでは『マリオカート』や『スマブラDX』『ピクミン』『マリオパーティ』など、とても長く売れ続けている定番商品がありますし、そういったソフトもこの夏に遊んでいただいて、暑い夏をホットに元気にすごしてくださいね。

☞夏と言えばやっぱり『マリオサンシャイン』でしょう。発売から2年たつけれど、このゲームでは夏のリゾートっぽい雰囲気が味わえるし、久しぶりにプレイすると新しい発見もあるかも。それに、10月発売の『マリオテニスGC』には『マリオサンシャイン』をモチーフにしたコートやキャラクターも登場することになってるので、いまから「予習」しておくといいかもですよ。

←『マリオサンシャイン』でくつろぐマリオたち。このゲームのサウンドを聴いてると、昨年の「マリオ&ゼルダライブ」を思い出しちゃうんですよね

Question 5 慣れるのがいちばん？

どうして十字キーは左についてるんですか？

兵庫県・摩耶さん

ゲーム&ウォッチの開発者も悩んだようですね。

最初に十字キーが搭載されたのはゲーム&ウォッチなんですが、そもそもの人の操作のしやすさを考えれば、十字キーは逆にあったほうが使いやすかったのかもしれませんね。もう慣れちゃってますけど。右利きの人は右指のほうが細かい操作ができるわけですし。それなのにどうして十字キーを左に置くようにしたかというと、ゲーム&ウォッチが出る前の、とても人気のあった業務用ゲーム機では、左手でスティックを操作するようになっていたから、というのが理由のようですね。当時のユーザーさんはそのようなゲーム機で、左手の操作に慣れてしまっていたため、そこでゲーム&ウォッチでも、十字キーを左に配置するようにしたようなんですね。いまでは十字キーを左手で操作するのは当たり前になっていますが、当時はとても悩んだようですよ。

☞ゲーム&ウォッチが出る前の人気の業務用ゲーム機と言えば、一世を風靡した『インベーダーゲーム』。どうして左にスティックを置くようになったのか、聞いたことはないけれど、「ぴゅんぴゅんぴゅんぴゅん」とミサイルを連射するのは、右手でボタンを連打したほうが効率的。そこで、右にボタンを、左にスティックを置くようにしたんじゃないかと思ってるんだけど…。

ハミダシ質問箱

Q ファミコンミニ第3弾でもボックスのプレゼントをするの？(京都府・ウラン太郎さん) A もちろん今回もやります。これまでのシリーズでもご好評をいただいてますので、新しいデザインのコレクションボックスを準備しているところです。

Question 6 『メイド イン ワリオ』の新作登場！

何かおもしろいニュースはありませんか？

東京都・任天堂超大好きさん

おもしろい話ってそうそうあるわけじゃないです（笑）。

と言いながら…『メイド イン ワリオ』の新作、これはおもしろいですよ〜。"衝撃"と言ってもいいくらい（笑）。というのも、ただの新作じゃないんです。今度の『ワリオ』のゲームは回るんです。何が回るかはまだ内緒ですが、とにかく回ります（笑）。そこでタイトルは『まわるメイド イン ワリオ』！ 何しろ、プレイしている人の姿を見ているだけでもおもしろいですし、なんと、GBアドバンスに手を触れなくても遊べちゃいます！ このような話をしても、さっぱりわからないでしょうが、発売は10月14日に決まりました。今後、どんなゲームなのか、徐々に明らかにしたいと思っていますので、お楽しみに!!

☞？？？ なんかサッパリわかんないですよね。プチゲームで、くるくるまわるワリオを撃ち落としたり、『あつまれ!!』にも出てきた、くるくるまわる鼻に指をつっこんだりするだけじゃあつまんないだろうし…。『まわる』には、何かすんごい秘密があるようだけど、「GBアドバンスに触れなくても遊べる」「プレイしている姿もおもしろい」というのがポイントなんでしょう。みんなもいろいろ想像してみてね。

←最近大活躍のワリオさんです。この人がまわっちゃうの？

Question 7 あと4ヶ月待つのだ？

『ゼルダ』の詳しい説明はいつ頃からできそうですか？

北海道・ダンバさん

まだ何とも言えないですね。

年内には何らかのカタチで発表できればと思っているんですが、いまの段階では何とも言えません。『ゼルダ』に関する情報は、日本にお住まいのみなさんだけでなく、海外のファンの方々も同じようにお待ちいただいてると思っています。任天堂のソフトのなかでも、とくに『ゼルダ』はワールドなタイトルなんです。ですから、世界を見据えたカタチで広報することが必要なんですね。それに、開発途中で内容が変更することは、ゲームの楽しさを磨くうえで頻繁に起こり得ますし、もしかしたらリンクの着てる服も、デザインが変わることもあるかもしれません。ですから、ある程度、仕様が固まり、しっかり準備を整えてから、新しい『ゼルダ』についてPRしたいと思っています。

☞前にニュースページでちょこっと書いたけど、6月の任天堂経営戦略発表会で宮本さんにお会いしたとき、「クリスマス時期には情報を出したいですね」と語っていたのだ。なので、新情報が出るとしても、早くて4ヶ月後、かな？ ただ、新情報が出た後も、小出しでいいから毎月なんらかの情報を出してほしいなあと思ってます。なにせ『ゼルダ』というゲームは、1枚の画面写真を見ながらいろんな想像をするのが楽しかったりするわけで、その意味では、発売前からゲームがはじまっているとも言えるんですよね。

↑今年のE3で公開された「The Legend of Zelda」の画面。ところでエポナ？に乗ったリンクについてくる2匹の動物は何なんでしょうね。すごく気になってるんだけど…

Question 8 この夏最大の話題作

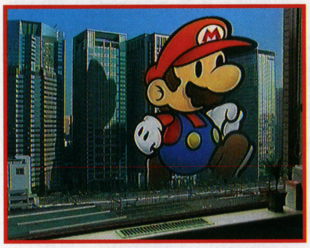
『ペーパーマリオRPG』のCMは何種類あるんですか？

富山県・磯谷波兵さん

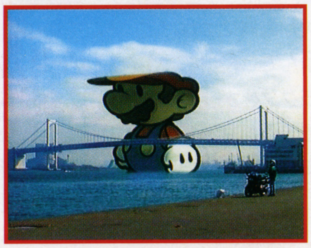
「ぺら〜ん」のCMは、大きく分けて3種類です。

巨大なペラペラマリオがビルをすり抜けたり、橋をくるくる丸まったり、空港で紙飛行機になったりするCMですね。今回の『ペーパーマリオRPG』はとくに、ゲーム画面だけでも圧倒的な力をもつソフトです。ペラペラなマリオが狭いところをすり抜けたり、紙飛行機に変身するようなシーンは見ているだけでも楽しいですよね。ですから、ゲーム画面だけをCMで流しても、このソフトの魅力を十分にアピールできるんですが、CMっていろんな商品のものが、とてもたくさん流されるわけです。わずか15秒か30秒の間にいかに興味をもっていただけるか、それが勝負になるんですね。そこで、みなさんに注目していただけるような映像…専門用語で「アテンション」というんですが、ペラペラマリオが本物のビルをすり抜けたりする映像をCMのアタマのほうで流して、よりインパクトをもたせたCMにしました。

☞楽しいCMの効果もあって、『ペーパーマリオRPG』の売れ行きは絶好調。東京の量販店ではほとんど売りきれ状態になっていて、夏休みにじっくり遊ぶつもりだった人のなかには、手に入れることができなくて、半べそかいてる人もいるのかなあって、ちょっと心配したりしています。



←ビル群をすり抜けるペラペラマリオ。このCMのように、商品の特徴を一瞬でユーザーに伝えることって、カンタンなようでなかなか難しいことなんですよね



➡こちらは巨大な吊り橋にくるまろうとしているペラペラマリオ。この橋、見たところ、横浜ベイブリッジに見えるけど、どうなのかな？

Question 9 ぶっとび本格テニスゲーム？

『マリオテニスGC』の「進化」について具体的に教えて！

神奈川県・ナオミさん

スペシャルショットがすごいんです。

E3では、マリオがラケットの代わりにハンマーを持っている画像を公開しましたよね。これ、スペシャルショットといって、実は誰もが使えるワザなんですね。マリオはハンマーでスペシャルショットを打つようになってますが、登場するキャラクターにはそれぞれの性格にピッタリのアイテムやアクションが出るようになっていて、スペシャルショットのシーンを見ているだけでも飽きないんですよ。ドンキーはすごく大きなバナナを出しちゃうし、ワルイージのばかばかしいアクシ

ハミダシ質問箱

Q ヨッシーのモデルは何ですか？（島根県・ファイアルイージさん）

A モデルは恐竜ですね。ヨッシーの名前は開発にそっくりさんがいて、その人の愛称がヨッシーだったようですね。

ョンを見たらぶったまげると思いますよ(笑)。もちろん進化している部分はそれだけじゃなく、コートにもいろんな仕掛けがあって、楽しみ方もたくさんあります。『マリオテニスGC』は、この秋いちばん期待のソフトと言っていいでしょうね。

☞この号の締切直前、キャメロットさんにおじゃまして、みなさんよりお先に『マリオテニスGC』をプレイしてきました。で、その感想はと言うと、コントローラを何度も落としそうになったくらい楽しかったです(本当)。何しろ、スペシャルショットのアクションがすごすぎなんですよ。あまりのばかばかしさに笑ったり、あまりの華麗さに見とれてしまったり…。そのようにギミックがたっぷりなんだけど、プレイしている感覚は、本格的なテニスゲームなんですよね。詳しい話は次号でたっぷりレポートする予定なので、もう少し待っててくださいね〜!(キャメロットの高橋兄弟ももちろん登場しますよん!)

←マリオのスペシャルショットのシーン。ラケットが光る秘密もわかったけど、それも次号で紹介しますね

Question 10 ファミコン世代からキューブ世代まで

ファミコンミニシリーズはまだまだ続きますか?

茨城県・下畑修さん

前号でもお話しましたが、今回で一区切りです。

みなさんにとっては、まだまだファミコンミニで出してほしいタイトルもあると思うんですが、ファミコン20周年も過ぎちゃいましたし、今回で一区切りになります。それにしても、最新作にあたる「ディスクシステムセレクション」の反響はすさまじいものがありますね。ファミコンミニの第1弾が発売されたころから、「ディスクシステムのソフトも出してほしい」という要望をいただいていたんですが、これほど熱い反響が寄せられるのは、本当にありがたいことだと思っています。ファミコン時代からのユーザーさんにとって、ディスクシステムはとても思い入れが大きいということなんでしょうね。ただ、今回発売の「ディスクシステムセレクション」は、そういったファミコン世代の人たちだけでなく、N64世代、キューブ世代といった若いユーザーさんにも、ぜひ手にとって遊んでいただきたいですね。ゲームの原点に触れることで、ゲームの本質的な楽しさを感じていただけるのではないかと思っています。

☞ディスクシステムが発売されたのは1986年のこと。当時、ファミコン少年だった人たちのなかには、「ファミコンを持ってるのに、どうして1万5000円もするディスクシステムが必要なの!?」と親から冷たくあしらわれ、「早く大人になって、好きなだけゲームを買って遊ぶんだ!」と夕日に向かって決意した人も少なくなかったはず(忘れちゃってる人もいるかもしれないけど…)。だから、今回の「ディスクシステムセレクション」の発売は、かつてファミコン少年だった大人にとって、子どもの頃の夢を実現する絶好の機会とも言えるんじゃないでしょうか。「10タイトルなんてケチなことを言わないで、もっとたくさん出して」という熱い要望がこれから増えるのは間違いないでしょうね。

↑8月10日発売の「ディスクシステムセレクション」。付録のCDを聴きながら、インタビュー記事(96ページ〜)を読んで、発売日を楽しみにしてくださいね

Question 11 クラブニンテンドーの景品

ボディカラーチェンジのポイントが高すぎます!

大阪府・アドバンさん

そんなに高いでしょうか?

でも、よ〜く考えてくださいね。他のプレゼントはご応募をいただいて、発送センターから自動的に送られるようになっているわけです。でも、GBアドバンスのボディカラーチェンジは、みなさんからお預かりした大切なGBアドバンスを、任天堂の担当スタッフがキズをつけないように大事に大事に分解して、ご希望の色のカバーにとりかえているわけです。それらはすべて手作業でやってるんです。しかも、GBアドバンスの受け取りから発送まで、任天堂が送料を負担しています。そのようなことを考えると、600ポイントというのは一概に高いとは言えないと思っていますが、いかがでしょうか?

☞頻繁にゲームを買える人はいいけど、年に2〜3本しかゲームソフトを買えない人にとっては600ポイントをためるのはかなり大変なのかも。でも、時間をかけてなんとかポイントをためて、その結果、お店で売っていないカラーのSPを手に入れたときの歓びは、すごく大きいと思いますよ。600ポイントが高いといって諦めずに、どうかがんばってくださいね。

↑8月10日からポイントの引き換えサービスがはじまる「サムスツートン」。メトロイドファン必携! サオヘンも、このカラーのために、こつこつポイントを蓄積中

ハミダシ質問箱

Q 任天堂の定年はいつですか?(千葉県・アサリさん)

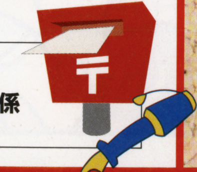
A もともと任天堂には定年がなかったんですが、今年から65歳定年制になりました。他の会社と比べたら65歳って長いほうですよね。

「任天堂の質問箱」質問大募集!

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
EメールもOKですよん➡qanda@nindori.com



任天堂の似顔絵箱

任天堂の中植茂久さんの似顔絵です。「応援してマス! ファイトですっ!」と書いてきたのは、滋賀県のほうぷさん。元気でやってるみたいですよ。

登場人物

ダッシュくん ある日突然宝の地図が届くことを夢想するゲームっ子。今回は折り紙に初挑戦し、「ゲームより難しい」とこぼしていたらしい。

かあさん マリオと名のつくものはプレイせずにはいられないゲーム大好き母さん。紙のように薄いのは勿体ないナイスボディの持ち主。

サオヘン 『マリオテ○○』をこっそり遊んできたナゾの編集長。まだ遊んでない人にネタをバラす病気がもうすぐ発動しそうな予感。

ボギー 『ペーパーマリオRPG』の絵本のような世界に夢中になっている謎の動物。ハードにゲームをプレイしつつ実はかわいいもの好き。

『ペーパーマリオRPG』って？ ペラペラだから手抜きだ、なんて言う人もいるみたいですが、やってみれば分かります。こんな手間のかかることをこんなボリュームで収めちゃったインテリジェントシステムズのスタッフはスゴイ！ というわけで、今回の「天任」もペーパーなタッチの絵柄でお送りしております。手抜きじゃないです。●発売元：任天堂 ●発売中 ●5800円（税込）

もしあなたの家に地図が送られてきたら、それはサオヘンです。可愛がってください。飼育法などの質問も待ってますよ〜。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

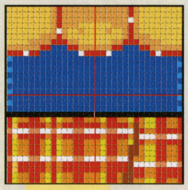
どうぶつの森 村じまんフェスタ

『森』も『森＋』も『森e＋』も!!

Vol.47

みなさんの村の様子を、募集&紹介しています。『森』に関する企画もイロイロ！ ニンドリ村におでかけもできますよ～。みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！

最近、自分の服などをマイデザインにして楽しんでます。GBAにデザイン道具を書き込めば作りたい放題！ GBA-SPなら画面も見やすくお手軽です。細部の作り直しや一時保存にも活用できますよ。



パレット16
4てんセットのみずぎ

今号のワンショット

福岡県／ぽんぽことしひろさんから送られてきた写真。「バッカスのお店を発見！ バッカスさんはお酒がのめるのでしょうか？」…バッカスって、ローマ神話の酒の神様なんだそうです。のめるのかもね。

もりだくさん みんなの夏

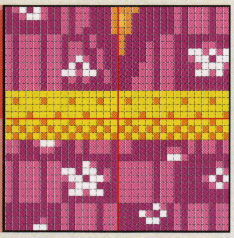
本物のセミと『どうぶつの森』のセミの声の区別がつかなくなる今日この頃、みなさん、いかがお過ごしですか。今回は夏らしい投稿などを集めて一度に紹介しちゃいます。暑さに負けずに、楽しめるといいね！

残りの夏を、和服で満喫

『森e＋』での花火大会はとっくに終わっちゃったし、蛍狩りもできないけれど、夏の夜はやっぱり浴衣だよね。しばらく着られないから、ハッピもあわせて今のうちに着ておきましょ。男の子用もありますよ。

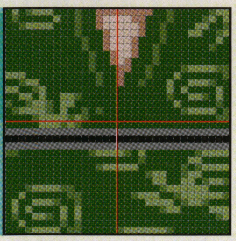
←とり村のとりさんから送られてきた、花火大会の思い出写真。

イキな浴衣（パレット16）



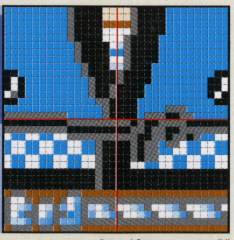
↑おはしょり付きの女の子用浴衣。市松パターンに梅の花がポイントの、風情あるデザイン

シブい浴衣（パレット8）



↑男の子用に、鳥と渦巻きの柄の浴衣。服の丈の都合上、着ても甚平にしか見えませんが…

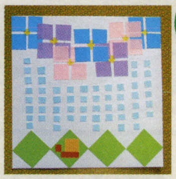
お祭はっぴ（パレット6）



↑以前紹介したハッピは、お祭り用というより大安売り用だったのねん…なので改めまして

うちわなどの小物も用意しましょう。…しかし男の子が浴衣を着ると、頭が剃り込みのように見える…（泣）。鉢巻き付きのはっぴは女の子用で、帽子にNマーク入りです。男の子は裾と帯を下にずらしてね。

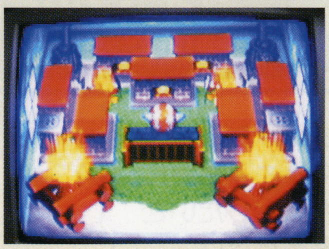
手作りな夏の森

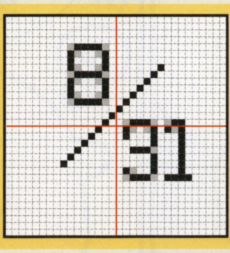


ゆかりっち&ゆかぽんさんからは、手作り作品が届きました。粘土で作ったマイキャラ（着ているのはマイデザイン！）とニンドリくん、そして夏服コンテストに応募してくれたマイデザインの折り紙作品です。「森をつくろう！ コンテスト」の時のように、夏休みを利用してジオラマに挑戦してみるのもいいかもしれませんね。

夏ならではのレイアウト？

ばなな村のらいさんのお部屋。南の島にストーブにキャンプファイア！ 暑いときだからこそ熱い部屋を!? シチュー鍋や、かにすきなんかもあればカンペキ。





宿題もはかどってる？

左は灯野瑠姫さんのデザイン「地獄の日の服」。「この日に地獄を見た人って（私を含め）一体何人いるのでしょう…？ もっと早くにやっていれば…なんて嘆かないように、夏休みの間はこの服を着て遊んでみてはどうでしょうか？」だって！ 宿題地獄に陥りがちな人はぜひ。

ではみなさん、残りの夏を楽しんでくださいね！

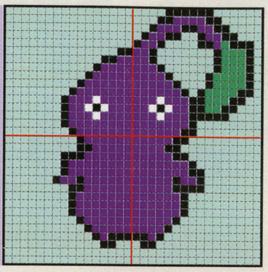
 ©2001-2003 Nintendo

マイデザインじまん

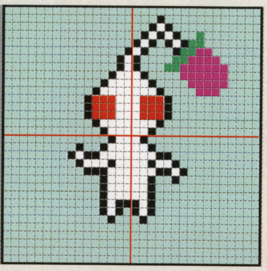
滋賀県／Seedさん

ピクミンのマイデザイン。携帯電話のカメラで撮影してメールで送ってくれたので、デザイン図を起こしてみました。パレットはどちらも1番。看板にいかが？

紫ピクミン



白ピクミン



おでかけ！ ニンドリ村

SDカードアダプタを使ってニンドリ村におでかけしよう！

前回、まさとしーさんが「落とし穴がない…」と、落とし穴のタネをたくさん置いていってくれました。でも、落とし穴が無いのにはこんなわけがあったのです…。

➡埋めた跡が続く道しるべ。初めておでかけする人がまずは地図をもらいに行けるように、交番まで続いているのですが…

⬆かいママさんがおでかけの時、道しるべを延ばしたみたい。どこに続いているのかな～？

⬆って落とし穴かい！ …見事に引っかかってしまいました。しかも2連続で（ギャフン！）

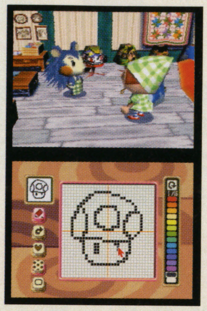
そう、おでかけしてきてくれた人が埋めた落とし穴に、我々が引っかかってしまったために落とし穴が無かったのです！ …ダメじゃん…。リベンジだ！ 無差別だ！ 復讐してやる!! …というわけで、落とし穴のタネのナイスな使い方があったら教えてくださいね。仕掛けに来てくれる人も募集中ですよ!?

⬆道しるべは…海にドボンしてました。なんてこったい。海賊のママさんには当然の行き先!?

⬆その他にもいろんな所に謎の埋めた跡が増えていました。コワくてふめません（苦笑）

ニンドリ村におでかけしたい人は、名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を書き、件名を「おでかけ希望＋プレーヤーの名前」にしてdoubutu@nindori.comへメールを送ってください。『森e+』とSDメモリカードアダプタをお持ちでない人はおでかけできません。メールで村データをやりとりしますので、携帯電話のメールからは受け付けません。応募の際には、村で撮った写真を一緒に送ってくださいね（選考の基準にします）。

ハッケミィさんと予知する『どうぶつの森DS（仮）』



今回は、この画面写真を見てみましょう。気になる点は何と言っても、仕立て屋に置かれたデザインの数々。みしらぬネコさんやたぬきちさんのデザインがあるではないですか！ 間の緑っぽいのは何だろう？ …いやいや、そうではなく。注目すべきはタッチスクリーンで便利になりそうな、デザインの作成画面ですよ。タッチペンで、絵を描くようにデザインができるかもしれません。これならドット絵が苦手な人も安心？ 点を置いたり、色を変えたりするのもタッチペンでできるから、作るのがとてもラクになりそうですよね。

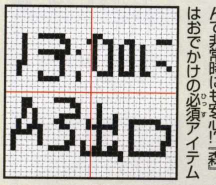
さて、単にラクになるだけじゃありません。携帯性を活かして、いつでもどこでもデザイン作り！ 『e+』でもアドバンスにデザイン道具を書き込むことはできるけれど、電源を切ったらオワリです。その点DSなら、旅行に行った時などでも安心なのです。あんなことも、こんなことも…と期待は膨らむばかりですね。

『どうぶつの森DS（仮）』、旅先で大活躍の予感！？

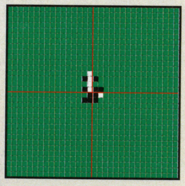
⬆いろんな人の服をその場でデザインに。お祭で浴衣、海で水着、海外で民族衣装…なんてどう？

⬆思わず残しておきたい風景は、さらさらっとマイデザインに。壁紙にすれば放浪の画家キブン

※写真で手にしているのは、ゲームボーイアドバンスです。ニンテンドーDSではありません



⬅メモする物が無い！ なんて非常時にも安心!?『森』はおでかけの必須アイテム



⬅暇な時は、タッチペンでオセロでもいかが？ 何だか果てしないけど…。五目並べならできるかなぁ？

村じまんフェスタ 応募のきまり

- 村の様子をビデオや写真、図などで送ってください。デザイン、部屋のレイアウト、村メロなど何でもお待ちしています。
- 家や町で見かけた森っぽいものを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです！
- 『どうぶつの森』に関する、ちょっといいエピソードなんかがあったらぜひ教えてください。文章での投稿でオッケーですよ。
- SDカードアダプタやデジカメを使って撮った写真のデータは、Eメールで送ってください。
- いいカンジの作品を応募してくれた人には、賞品として任天堂レアグッズを差し上げます！ ふるってご応募ください。

他じゃちょっと手に入らないグッズを用意してるんだなも！

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係

〈Eメール〉
doubutu@nindori.com

毎日毎日、暑いなぁ。夏を楽しもうっていうのもわかるけどぉ、早くこの暑い夏が終わってくれないかなぁ～…っていうのがホントのとこだよねぇ、ペンペン。

ピス

※画面写真は読者からのビデオ投稿などを撮影したものが含まれています。実際のゲーム画面よりも画質が落ちている場合があります。

ハミダシニンドリ

『かいけつゾロリとまほうのゆうえんち』で「スタンプ」をマックス状態（9999個集める）でゲームをクリアしよう。すると、原作でおなじみのお姫様が出現するぞ。

ニンドリ的裏コーナー ドリテク鮮果場

今回の目玉ドリテクの出荷物は

発売直後の『デジモン〜』と激ムズアクション『ロックマンゼロ3』の隠しモードを大公開。ちなみにドリテクは「ドリームテクニック」の略だ。「鮮果場って何!?」って？　それは次号で。

優 GC デジモンバトルクロニクル

編集部情報

隠しコマンドで3つのバトルルールが実現!!

デジモン同士の熱いバトルが楽しめる『デジモンバトルクロニクル』。その対戦モードが新ルールで楽しめる隠しコマンドが発覚。新ルールの出し方は簡単。タイトル画面のときに下の表にあるコマンドを入力するだけでOK。緊張感あふれるルールから、必殺技出し放題のルールなど、同じ対戦バトルでもまったく違った戦いが楽しめちゃう！

ルール	コマンド	内容
一撃即死ルール	右、上、左、下、A、L+R	攻撃を1回与えるだけで即死となる緊張感あふれるバトル
進化エネルギー放出ルール	Y、右、下、B、L、A、R、A、Y	デジモンが常にエネルギーを放出。エネルギーの拾い合いが熱い
進化メーター満タンルール	X、右、A、Y、左、B、L+R	進化メーターが常に満タン。すぐに究極体になれる＆必殺技出し放題

ゲージがいきなり満タンになっている

←普通は徐々にたまっていく「進化メーター」がスタート直後から満タン状態。しかも、すべてのキャラが満タンになっているのだ

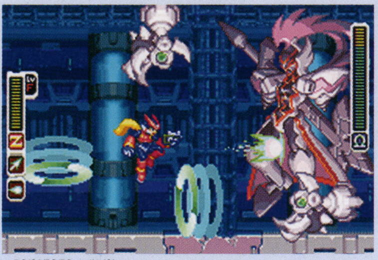
異色のバトルが楽しめちゃう

➡ゲームスタート後、すぐに究極体に進化できちゃうのだ。さらに、必殺技もバンバン出すことができる。激しいバトルが楽しめるぞ

優 GBA ロックマン ゼロ3　三重県/神山千夏さん

ゲームクリア後に遊べる2つのモード

「がんばってゲームをクリアしたらエンディング後にメッセージがあって、その通り入力したらハードモードが…。超難しいっす」。**また、編集部ではもうひとつの隠しモード「アルティメットモード」も発見。こちらはゲームプレイが超ラクチンで楽しい！**



↑攻撃方法が制限されるハードモード

便利な攻撃法が使えないハードモード

ゲームクリア後、タイトル画面でLを押しながらスタート

その名の通り、通常のゲームより難易度が高く設定されたモード。「サイバーエルフ」「EXスキル」「連続斬り」など、ゲーム攻略に便利な攻撃手段が使用できない。普通のモードで物足りない人でも、歯ごたえを感じるはず。

シークレットディスクを全所有アルティメットモード

ディスクコンプリートした状態でゲームクリアをしてから、タイトル画面でRを押しながらスタート

ゲームスタート時点からシークレットディスクを全部所有している。さらに、ほぼすべてのサイバーエルフとフュージョンしている。この充実の装備で、難易度の高い本作も簡単に感じられるはずだ。

優 GC レジェンド オブ ゴルファー　鳥取県/水神ヒカルさん

コンセントレーションゲージの法則

「攻略のポイントになるコンセントレーションゲージの法則を発見しました。覚えておくと便利ですよ」。**コンセントレーションは「集中力」の意味。リアルのゴルフ同様に、集中力アップは必須条件。この法則を覚えておこう。**

↑ショット時の操作で、コンセントレーションゲージが上下することが多い

コンセントレーション値の変化の条件と数値の増減	
スーパーショットを決める	+5ポイント
10m以上の長いパットを決める	+2ポイント
「ジャストインパクト」をする	+1ポイント
「セーフエリア」でインパクトする	+1ポイント
1m以内のパットをミスする	−1ポイント
インパクトをミスする	−2ポイント

©本郷あきよし・東映アニメーション ©BANDAI 2004 ©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 SETA CORPORATION/Nintendo

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー

ドリプレ

ここは、みんなから送られてくるやり込みや、面白プレイを紹介するコーナー。ビデオ、eメール、DVDなど、いろんなメディアで受け付け中。同じゲームを長く遊ぶのを推奨するのが目的です。思わず読んだ人が挑戦したくなるような投稿をまってます！

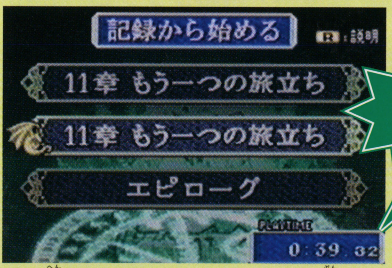
GBA ファイアーエムブレム 烈火の剣

『烈火の剣』タイムアタック！

沖縄県／片手三線さん

「はじめまして。今回はドリプレでPIKI様がはじめたタイムアタックが面白そうで、やってみたら39：32が出たので送ってみました。でも、アニメ・オフ、ゲームスピード・はやい、メッセージスピード・最速、オートカーソル・オフの条件でやらせていただきました。それと、2回ほどミスしてしまったのは大目に見てください。最後になりましたが、これからもドリテクからドリプレ、ニンドリ学園に投稿したいと思うので、これからもよろしくお願いします。P.S.私もマッスルの闇鍋復活希望です」。**『烈火の剣』タイムアタックとは、リン編をどれくらい速くクリアできるかに挑戦する遊び方。今回みたいに、ビデオの撮影に成功したのは コレが初！ 考えている時間がほとんどなく、きびきびと全員が動くのを見るのは、まるで将棋のタイトル戦みたいで面白い！ みんなも挑戦してみてはどうかな？ リン編の難易度が比較的易しいからといって油断すると、やられるユニットが出て、逆にタイムがかかっちゃうのが難しい所だ。あ、闇鍋の復活については、アレが最後のマッスルの闇鍋とは思えない…第2、第3の闇鍋が現れることだろう。**

←↑さくさくと行動しているけど、評価はちゃんと高いまま。最後のステージでちょっとやり直したりしているけれど、なかなかリッパな記録



↑リン編クリアして、タイムは39：32。40分をきる好タイムで終了だ。この条件なら、まだ伸びるかも…

記録は39:32!

投稿：ビデオテープ

新記録！ 40点

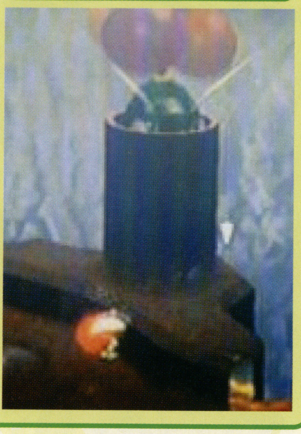
GC ピクミン2

サクレウラメが墜落!?

兵庫県／元会長さん

「混沌の魔窟でサクレウラメがパイプを巣にしているのを発見しました！ このあと黄ピクミンを投げ込むと風船が割れて、サクレウラメとピクミンの悲しい叫びが響きながら2匹は消えていきました…それから何分待ってもサクレウラメは戻って来なかったのです…。あのパイプの底はあの世と通じていたのですね…」。**飛んでいる生物が墜落死するとは…。なかなかレアな出来事だね。ヤツも、まさかこんなやられ方をするとは思ってなかっただろう。**

投稿：eメール



…あわれな 20点

GC ゼルダの伝説 風のタクト

空中浮遊

？？？／みこりしあさん

「リンクが念力で宙に浮きました！（違）」。**浮いてる…。タネは分かりそうで分かんない!? ジャンプ中とかかな？ どうやって撮ったんだろう？ それはともかく、リンクの目の閉じ方とか、力の抜けぐあいとかが、なんとも空中浮遊に説得力を持たせていますね。**

投稿：eメール

これはッ…まさかイリュージョン!?

どうやったのかな？ 20点

みんなからの

ドリテク ドリプレ 大募集

ドリテクランク	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10〜50点
	バナナ	1〜10点

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手

102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1：続・ぼくらの大腸

2：食物繊維の中には、実は不溶性食物繊維と水溶性食物繊維という働きの違う2種類があります。組み合わせて摂るとお通じがよくなります

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3−4
大島 日出男　P.N.大腸少年
電話03−3556−3313

ハミダシドリプレ「具体的になんかいいものを2つ挙げてください」（プリンさん）商品No.1、1.5倍速の某ハード（減速不可）。No.2、今は亡きゲームメーカーの非売品グッズ詰め合わせ。そして神宮寺（略）

©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Nintendo

読者が作るイラストコーナー。略して「ドリキン」！

ドリ～ムキングダム

DREAM KINGDOM

ドリキン表彰台

Vol.118の受賞者

鳥取県／浅野シンタローさん

千葉県／蓮樹さん
群馬県／たむさん
熊本県／ウサギさん
栃木県／コーディエさん

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

表彰された方には特製記念品を差し上げます！

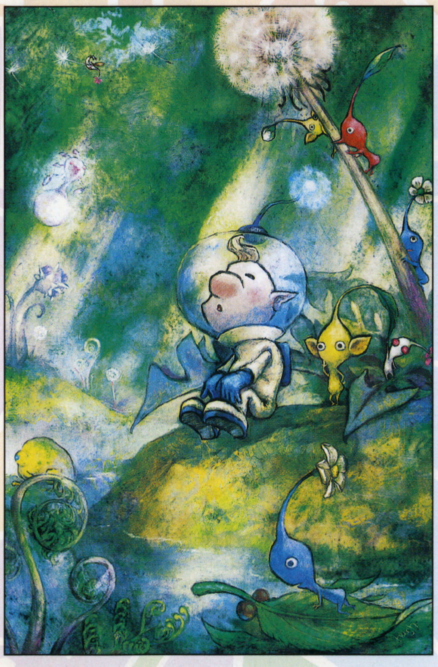
オリンピック開幕とやらで 体育会系のニンドリくんは すっかり盛り上がっております。けど あたしゃアテネより幕張の恐竜展が見たいです。だお。
アズマ フースケ

ケイ大佐

超が付くほど晴れ男なワタクシ。雨の日でも、外に出ようとすると雨があがるんです。そして建物に入ると降り出したりするんですよ。でも先日、久しぶりに通り雨に降られて木陰で雨宿り。夏の風物詩もたまにはいいもんですね。

◆「夏といえば海！ということで水着を着せてみました」とのこと。ギラギラ照りつける太陽の暑さと、冷たくて気持ちよさそうな海の感じが伝わってきますね

ケイ 今月のイチオシ！ 鳥取県／浅野シンタローさん



◆「たいへん久しぶりの投稿ですが、愛と力を込めて描きました」とのコメントの通り、すんごくスバラシイ作品です。森の木漏れ日や、フワフワと浮かぶタンポポの綿帽子…。森の空気までも描ききっているようです

東京都／hushさん

◆美術大学に合格して、落ち着いてきたので…ということで投稿をしてくれました。さすが美大生だけあって、すばらしい技術ですよね～。一時期は受験のためにゲームから離れていたそうですが、今ではきっと…

DK 千葉県／蓮樹さん

◆「そらをとぶ、なみのりと並んで、使いたくなる技」というダイビングをイメージ。夏らしいイラストながら、清涼感があっていいですね。こうしてみると、カイオーガのどこか神秘的なものを感じます

神奈川県／エージさん

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ドリキンのベストナイン!!

東京都／桃園らいちゅさん

➡夏の花…と言えば、朝顔とひまわり。清涼感のある朝顔に比べて、ひまわりのほうが元気のある感じがするよね。暑い夏を演出してくれてます

兵庫県／主任さん

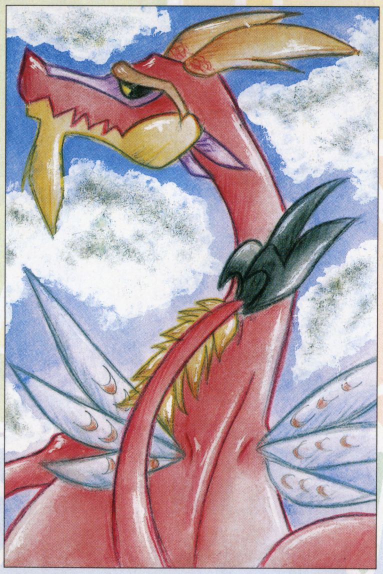
⬅なんと、ピクミンを死なせないために、まずオリマーひとりで敵をせん滅させてから、社長率いるピクミン部隊がその後を通っていくそうです。すげぇオリマーです

京都府／楠チェリーさん

⬅京都は盆地なのでものすごく暑いそうです。「机にじっとすわってイラストを描いていると、汗が止めどなく出てくるのでツライです。イラストだけでもさわやかに…」とのこと

千葉県／俺三忍さん

➡あははは。なんだか不思議な楽しさがあります。「昨日捨てたはずの人形が、朝起きたら目の前に…。しかも目覚まし時計になっている…!!!」だって



新潟県／あゆみさん

⬅『風タク』に登場したヴァルー。あごひげ（？）に年輪を感じますね～

富山県／popoさん

⬅やりごたえもバッチリの『ゾクタイ』。主人公ジャンゴの兄、サバタのほうが主人公みたいだね（笑）。このゲームをプレイしていると、夏の暑い日差しもありがたく感じるんだよね～

千葉県／煮込みスープさん

➡『ゼル伝 神々のトライフォース』の英題が「A LINK TO THE PAST」なんです。よく知ってますね～

栃木県／夢之助さん

⬅タイトルは「愛したのは君だけ」だって。タイトルの理由は…『逆転3』をプレイせよ！

滋賀県／緋鷹 要さん

⬅『FE封印』のロイと『FE聖魔』のエイリーク。新作が出る！しかも10月7日に！といううことで、その前に旧作をプレイして待っている人もたくさんいることでしょう

クィーンサイズ

バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ！

◆風の勇者だったリンク。そして時の勇者でもあったリンク。こんどはどんな勇者になるのでしょうか? ストーリーも気になりますね

DK 群馬県／たむさん

◆「サバタの公式イラストに一目惚れして、弟に『ボクタイ』を借りてプレイ。見事に彼にハマってしまいました…」とか

高知県／睦月かやさん

◆『逆転裁判3』より。このシリーズのファンはすごく多いんだよね。そんな人には『ファミコン探偵倶楽部』をオススメします〜

静岡県／マイブルさん

◆「メガネになってからめっきり海へ行ってません」とか。その気持ちわかる! メガネはずしてサングラスだと何も見えないし〜

和歌山県／PKマニアさん

◆花束かかえた『TOS』のゼロス。さすが似合います

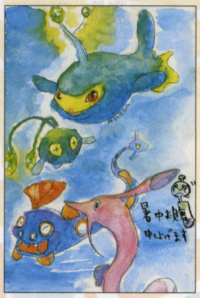
北海道／さざれさん

◆『黄金の太陽』。次はあるのかなぁ

東京都／アザミ流次さん

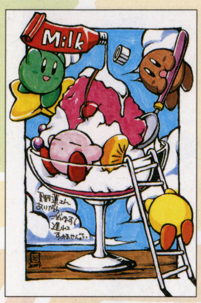
◆準備万端整えて、水着に着替えてもどってきたらオーダイルがちゃっかり…という場面です

東京都／ヨバちゃん



◆深海な感じですね。とっても涼しげです

埼玉県／たっぴさん



◆あえて色数をおさえることで、夏っぽくしてくれたそうです。ワクの白も効いてるよね

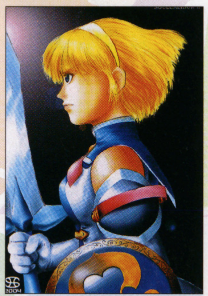
埼玉県／相澤ともねさん

◆『青の天外』。ヤミの右京が大好きなんだとか

広島県／しい呂さん

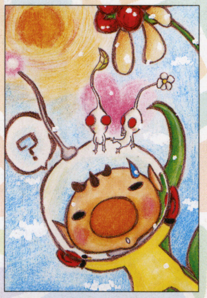
◆来年発売予定のGC『ゼルダ』。年末には新しい画面がみれるかも…。楽しみだよね〜

福岡県／アツさん



◆『ソウルキャリバー2』のカサンドラ。GC版はリンクが出演して、大ビックリだったよね

愛知県／はねちさん



◆オリマーの頭の上で、なにやら恋のささやきが! 白ピクミンカップルの誕生です

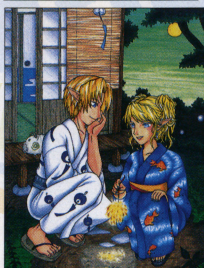
岡山県／よしずけさん

◆「ネコ目リンクに、新しい大人リンクの服を着せてみました」とか。なるほどね〜

福島県／くま吉さん

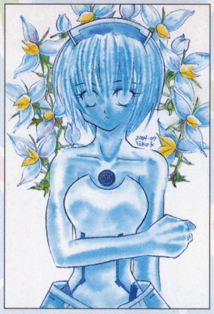
◆『ポケモンエメラルド』より、ユウキとハルカです

茨城県／葉月みかさん



◆ゼルダとリンクの浴衣姿。線香花火がいいねぇ

京都府／アロエさん



◆『PSO EP3』ルーラ。背景はルーラのデッキ「リリーご挨拶♪」からポイゾナスリリーです

千葉県／高坂裕子さん

◆『三國無双』シリーズの周瑜と陸遜。DS版はどんな風になるのか? 不安でもあり楽しみでもあり…

山形県／洋子&聡子さん

富山県／針野さん

◆「クローバーをもってるあのキャラが気になって気になって…」とか。イラストの左のキャラですね

◆浴衣姿の春麗。色っぽいですね。「ビューティフル・ジョー」のお面もナイスです!

福島県／こめさん

◆『FFII』の主人公フリオニールですね

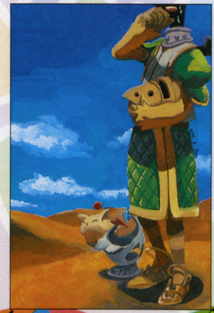
東京都／ZENZOーさん

◆「サマーなルトとサリアです」だって

鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆『ゼル伝』の中では一番好きだという「ムジュラ」のリンク。画材は水彩色鉛筆だそうです

徳島県／みるくみさん



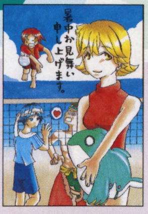
◆『FFCC』より砂漠にて。あまりの暑さで仮面を取ったユーク。あぁぁあ、顔が見たいです…

京都府／りゅうずさん

ジャックサイズ ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！

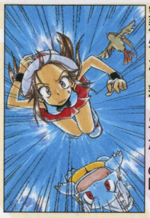
大阪府／はるさめまななさん
元気いっぱいな子供リンクたち

兵庫県／宇奈月なるさん
チンクルがブタを…！



京都府／向日葵緑人さん
リュードの必殺スパイク！

佐賀県／雛菊トレマさん
くじ引きの2等でディオキシス!?



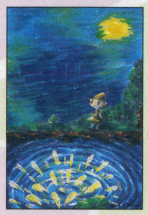
長野県／デクの樹DJさん
空飛んでたら落っこちた！の図

岐阜県／天凪しゅうさん
ロイド作「クールなロイド」（笑）

埼玉県／茉莉花さん
想い出のスケッチって感じだね

埼玉県／あいかあかねさん
『ふしぎの木の実』メイプルちゃん

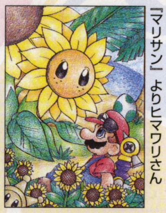
大分県／友希さん
オフラインでも十分楽しいよ〜



京都府／心菜さん
花火大会。切なさも感じるなぁ

茨城県／バード君さん
おてんこ様がいい味出してます

愛知県／キムラモジモジさん
『ゾクタイ』主人公のジャンゴ



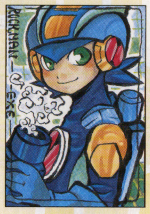
千葉県／リンとしさん
『マリサン』よりヒマワリさん

香川県／ぽなーか咲川さん
『2P』バトルの様子だって（笑）

愛媛県／衛さん
イラスト頑張りすぎて腹痛に!?

埼玉県／水花さん
夏休み終盤の図。みなさんはこんな風にならないようにね〜

愛知県／水谷郁恵さん
ゼルダ姫。タイトルは「肖像」。現代美術っぽさがステキです



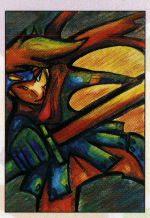
神奈川県／岸原ゆうや さん
旧名浅月くあさんの作品です

東京都／時姫 聖さん
劇場風の背景がいいですね

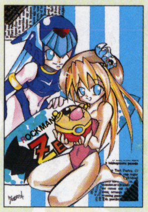
東京都／みつさとさん
早く『3』がやりたいって

福岡県／原キチさん
大学入ってすぐに入院？ 大丈夫!?

京都府／白鷺みかんさん
『エグゼ4』のブルースイベント



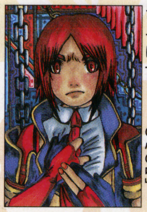
神奈川県／智さん
『ゾクタイ』ジャンゴ。いい味です



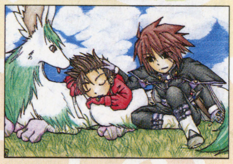
愛知県／高田若菜さん
『ロックマンゼロ』より

広島県／みほさん
『TOS』。テーマは「戦い&冒険」

鹿児島県／ユイトさん
『TOS』で最も好きなコンビとか



茨城県／MiMiさん
テーマは「リュードの心の中」



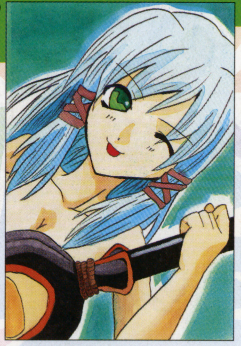
神奈川県／むつきななせさん
ノイシュの上で寝ちゃったロイド

アンダーイレブン 11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。

◆大阪府／りさりんさん（10）
構図の組み立てが上手ですねぇ

◆熊本県／ウサギさん（8）
『バテン』のミズチ様。ミズチ様のなまったしゃべりが聞こえてきそうです

◆沖縄県／星野 桂さん（11）
色鉛筆で描いてくれた『マザー2』です

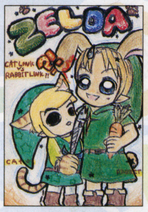


◆福岡県／セツナさん（10）
『FFCC』のセルキー。かわいいよね

大阪府／あとことこさん（11）
◆『スマDX』メンバー勢揃いだね。壮観！

◆兵庫県／かたかべめいさん（6）
ピクミンの鼻歌が聞こえそう！

◆大阪府／さな吉さん（8）
果物にカービィが隠れているね

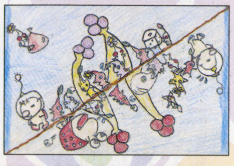


◆千葉県／ひさえさん（11）
ネコに魚、ウサギにニンジン！

◆埼玉県／水無月りーあさん（11）
『TOS』よりプレセアちゃん

◆東京都／亜子さん（11）
『4つの剣』。かわいい!!

◆千葉県／慶雅 舞さん（11）
『ペーパーマリオ』とっても欲しいです。誕生日に…」だって



島根県／松浦文子さん（8）
◆「オリマーってお父さんみたい」とか

◆千葉県／バカチュウさん（9）
『ロックマンエグゼ』より。ビシッっとキメたロックマン

◆福島県／らてぃあすさん（10）
かわいいポケモンたちだけど、戦う時はりりしいのだ！

◆岐阜県／かき氷ガバ食いさん（11）
『烈火』の全キャラ。うひゃー

◆埼玉県／あみんがーさん（11）
『TOS』天使のコレットだね

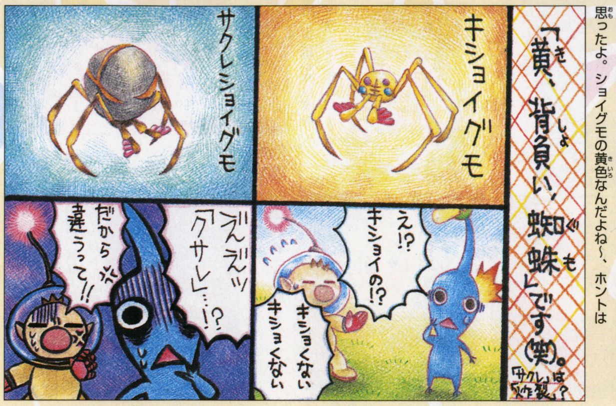
◆東京都／ミニジーニアスさん（8）
昼のジャンゴと夜のサバタ

◆東京都／大宮 涼さん（7）
オバケに追いかけられてる〜

兵庫県／藤枝春香さん（6）
◆ピクミンが大好きなんだって

カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！

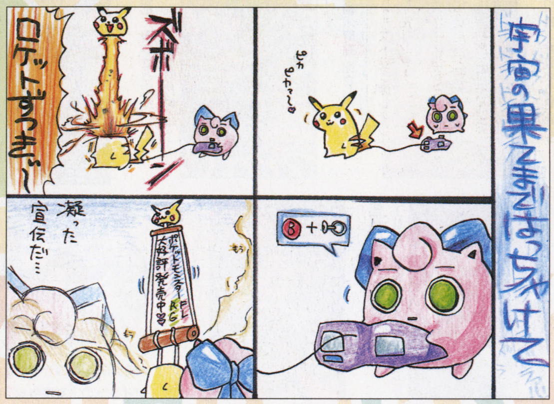


栃木県／コーディエさん

←これは間違えるって。俺もキショイグモって気持ち悪いからだと思ったよ。ショイグモの黄色なんだよね～、ホントは

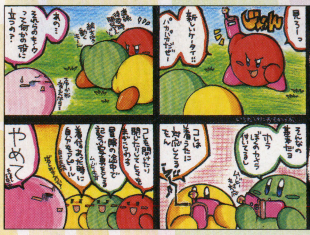
千葉県／犬飼鈴助さん

➡それでもリンクを冒険に駆り立てる原動力とはいったい？「①ゼルダのチューが欲しい ②ガノンが好き ③伝説になりたい」さぁどれ？



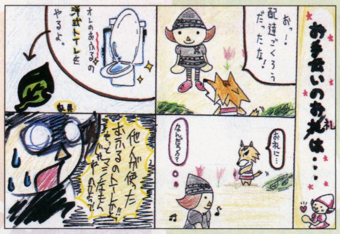
静岡県／イチボシさん

➡そりゃま、ロケットですし。頭突きですし。でもこんな風にはしません。しかも宣伝はしません。だって恐いし…



←新ケータイ続々登場！ 余分な機能がてんこ盛りですなぁ

神奈川県／あみさん



←確かに！ 中古のトイレもらってもうれしくないよなぁ…

北海道／男爵苺さん

←起こしておいて寝ろとは!? 旦那さん、そりゃ理不尽ってもんですよ～

熊本県／北キッカさん

神奈川県／にんてん丼さん

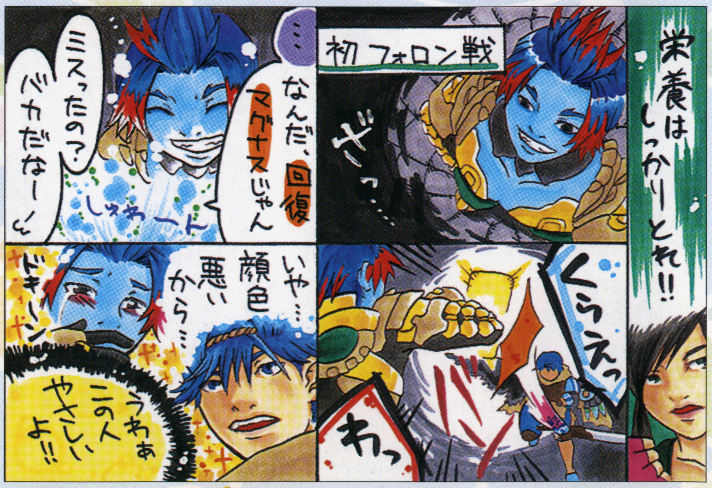
←悪気あるじゃん！ でもこのピカチュウに泣かれると許す気になっちゃうよなぁ。なんだか憎めない顔なんだよなぁ

←若ければ全然平気でしょう。俺のトシだとシミ＆ソバカスが…

長野県／蘭さん

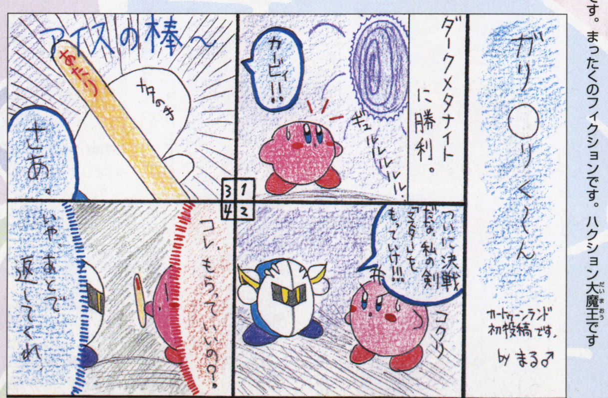
←ミニスカ目当てかよ！

埼玉県／ソウさん



神奈川県／まる♂さん

➡このやさしさに感動したフォロンは、一生カラスについていくコトになるんだよね。ウソです。まったくのフィクションです。ハクション大魔王です

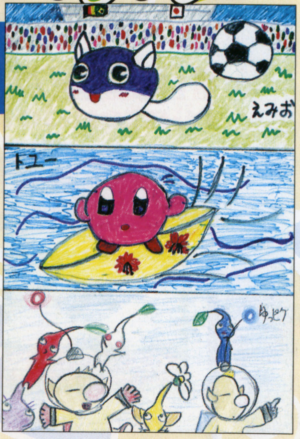


神奈川県／まる♂さん

➡ガハハハハ。アイスのアタリ棒かよ！ しかも後で返して欲しいのかよ！ さては交換しないで記念に取っておく派だな！

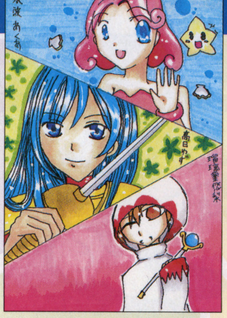
合作ランド

3人以上の合作作品。ユニット名も描いてね！



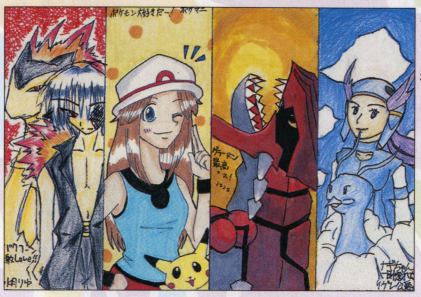
◆テーマはずばり「好きなキャラ」です
ユニット名：夢

◆総勢16人のメンバーがテーマ別に2組に分かれて描いてくれました
ユニット名：幻想美写親衛隊

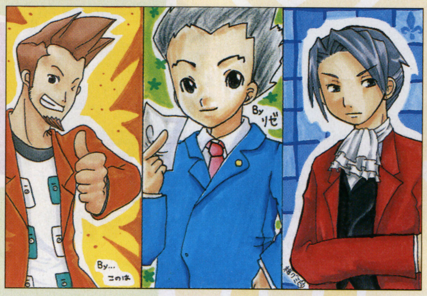


◆新作ゲームのキャラを描いてくれました
ユニット名：ニンドリ落書き隊！

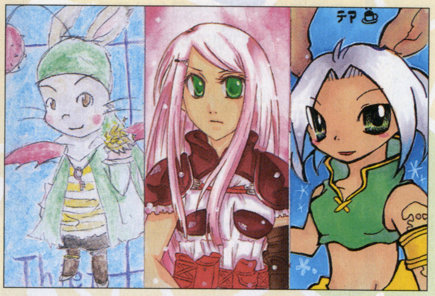
ユニット名：Red Hawk
合作でファンコールなんですねー



◆ユニット名の通り、ポケモン大好きな仲間で集まって描いてくれたんですね
ユニット名：ポケLOVERS



◆「http://k.excite.co.jp/hp/u/moter2」で合作メンバー募集中なんだとか
ユニット名：中江戸絵師エカキマン'S



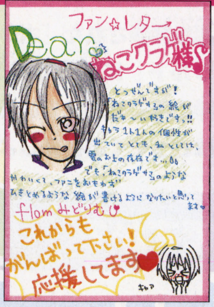
◆イベントの時にイラスト受け渡しをしたとか
ユニット名：ゲールサンダー

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！

大阪府／雨宮キザシさん

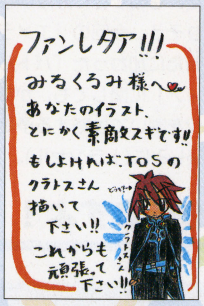
千葉県／椋リョウさん



大阪府／みどりムシさん

長野県／アーチェさん

東京都／MLさん



大阪府／えむりんさん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！

埼玉県／PKハガキ!! さん

◆なんだかあやしいカンフー使いみたいなんだが。香港映画の悪者みたいなんだが。なんなんだか

北海道／ハチミツボーイさん

◆ゲイがイチオシしてんのか！ それもたまにはアリだな。っていうか随分とシブイ歌をうたってますなぁ

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと、お住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。
採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.120は8月20日必着
Vol.121は9月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル8階
ニンドリ編集部「ドリキン」係

ドリキン掲示板

ちょっとみなさんに聞いてみたいことがあります。1度掲載されたハガキが、他の号で再掲載されることについて賛成でしょうか？ 反対でしょうか？ 今後の参考にさせていただきたいので、投稿するときにイラストの裏にでも「再掲載賛成！」or「再掲載反対！」と書いてください。もちろん書かなくてもOKです。採用基準には関係ありませんのでご安心くださいねー

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM 攻略本2WEEKフラッシュ!

『ペーパーマリオRPG』の世界をより楽しめる! 8月25日ごろ攻略本発売

ペーパーマリオRPG

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM　B5判224ページ　8月25日ごろ発売　価格未定

『ペーパーマリオRPG』の攻略本の発売日が8月25日(水)ごろに決定した。基本的にはアイテムの大まかな場所を知りたいときはマップを、仕掛けの謎解きを知りたいときは解説ページを参照できるように、それぞれ独立したページ構成になっているのが特徴。プレイヤーの目的によって、見たいページがすぐに見つかるのだ。

↑ゲームの軸となるバトルシーンについても、さまざまな仕掛けやボタンアクションを解説する

マリオの仲間たちも紹介

↑マリオと仲間になる7人のキャラクタも徹底紹介していく

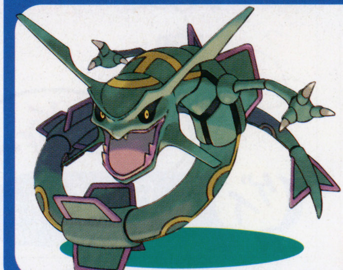
できるだけマップを再現

ゲーム中のフィールドマップは、できるだけイラスト化して掲載。マップのつながりがわかりやすくアイテムの位置もフォローしている。

任天堂攻略本の質問箱 アンケートハガキの生の声に答える

今回は久しぶりに「攻略本の質問箱」が復活。前号のニンドリで緊急発表された『ポケモンエメラルド』に関する質問が、編集部に早くも届いている。それではさっそくお答えしよう!

Q 『ポケモンエメラルド』の攻略本は作るのですか?



実は最近サンプルロムが編集部に届き、現在必死にプレイ中。つまり攻略本を作ることがすでに決定しています。発売は10月上旬を予定しており「シナリオクリア編」と「ポケモンずかん編」が1冊にまとまった、ものすごく分厚い攻略本になりそう。今回の『エメラルド』で新たに加わった「バトルフロンティア」に関しても、かなりのページを割いて攻略する予定なのでお楽しみに(トランセル)。

A 発売日は未定ですが作りますよ!

Q ゲームと同時発売してくれるとうれしいのですが…

サンプルロムを借りてゲーム研究、マップの制作、レイアウト作成、写真撮影、原稿執筆…。1冊の攻略本が出来上がるにはさまざまな工程があり、それなりの制作期間が必要です。すべての本をゲームと同発に出すのは、チョット難しいかもしれませんね。また逆に、すぐに攻略本が必要な難しいゲームは、メーカーと協力して、ゲームの発売に間に合わせることもあります(攻略担当げろたん)。

A なかなか現実的には難しいですね

ゲームと同じ日に発売された攻略本

↑最近ではこの2冊がゲーム同発だった攻略本。読者はありがたい!?

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ	(税込)
ルイージマンション	1050円
ピクミン	1418円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	998円
スーパーマリオサンシャイン	998円
スターフォックスアドベンチャー	998円
マリオパーティ4	1260円
ゼルダの伝説 風のタクト	998円
メトロイドプライム	1260円
どうぶつの森e+	998円
カービィのエアライド	998円
F-ZERO GX/AX	998円
マリオゴルフ　ファミリーツアー	998円
マリオカート ダブルダッシュ!!	998円
ポケモンコロシアム	998円
マリオパーティ5	998円
ゼルダの伝説 4つの剣+	998円
ワリオワールド	998円
ピクミン2	998円

ゲームボーイアドバンス	(税込)
タクティクスオウガ外伝	1890円
マリオカートアドバンス	998円
黄金の太陽 開かれし封印	998円
ワリオランドアドバンス	998円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1260円
黄金の太陽 失われし時代	1365円
スーパーマリオアドバンス3	1260円
ポケットモンスター ルビー・サファイア シナリオ編	819円
ポケットモンスター ルビー・サファイア 図鑑編	798円
メトロイドフュージョン	1260円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	798円
メイド イン ワリオ	998円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1365円
MOTHER1+2	1260円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア	798円
スーパーマリオアドバンス4	998円
マリオ&ルイージRPG	1365円
スーパードンキーコング	998円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	893円
マリオゴルフ GBAツアー	998円
星のカービィ 鏡の大迷宮	1365円
ポケモン全国ずかん完成+バトル必勝Book	924円
メトロイドゼロミッション	998円
マリオvs.ドンキーコング	1260円
スーパードンキーコング2	998円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS・©2004 Pokemon.
© 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.　ポケットモンスター・Pok'emon・ポケットモンスター エメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリ スクランブル

Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング

なぜ住宅販売にピクミンが!?（埼玉県／みまみさん） 何かの暗号？（嘘）

●トップニュース

任天堂第3の柱となる新ハード ニンテンドーDS正式デザイン決まる

去る7月28日、任天堂は決算発表会において年内発売予定の2画面液晶携帯ゲーム機「ニンテンドーDS」の正式な本体デザインを発表した。写真を見てのとおり、5月のE3で公開された全体的に丸みを帯びた本体デザインから、シャープでよりスタイリッシュなデザインに大きく変わったほか、細部にも若干の変更が見られる（くわしくは下で解説）。なお、名称もこれまであった仮称が取れ正式名称に確定、ロゴデザインも正式バージョンが決定した。

E3発表時

CHECK1 デザイン

洗練されシャープなフォルムに

シルエットを形どる角の処理、ボタン周りのくぼみの処理など曲線を多用していた部分が直線的に変更。丸みが削ぎ落とされ、鋭角的なイメージが強くなった。

CHECK2 折りたたみ部分

蝶番の位置が本体中央に変更

本体をつなぐ蝶番の部分は、左右端から中央の位置に変更され、ガッチリとした作りになっている。開閉時に携帯電話のようにカチカチ音が鳴りそうな材質に見える。

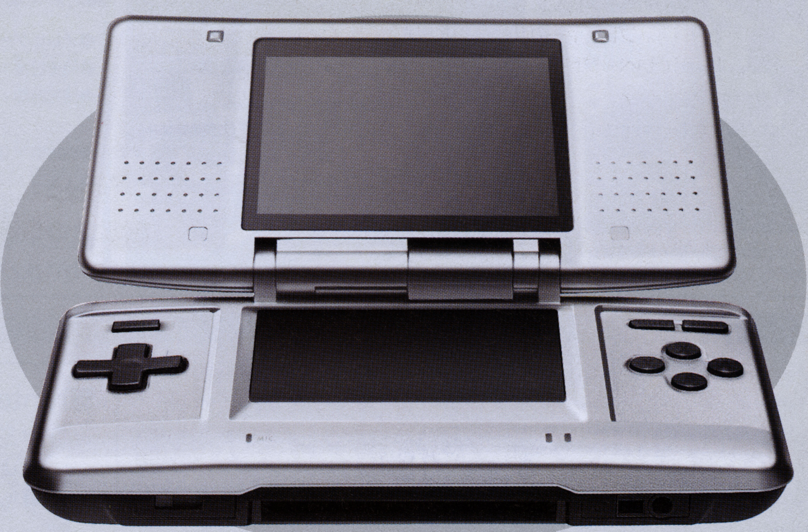
CHECK3 ボタン配置

POWERとSTART/SELECTの位置が左右入れ替わった

E3バージョンからメニュー系のボタン配置が左右入れ替え。左手で十字ボタンを押したまま右手で各ボタンを押すという、これまでのインターフェイスを継承するためか？

最終デザイン

■開いた状態 蝶番がセンターにきたためか、開いたときのワイド感が一層感じられるようになった。2画面をつなぐ黒い下地がなくなり、完全に独立した2画面という印象が強まっている



■閉じた状態 閉じた状態では、E3バージョンに比べてかなり薄くなったように見える。表面のザラっとした感じといい、シルバーと黒の配色といい、かなり渋めの大人っぽいデザインになった

ロゴデザインもこれが正式採用 Oの部分が2画面を思わせるロゴ。E3公開時からカラーやデザインが微妙に変わった

NINTENDO DS™

はみだしNEWS

決算発表会ではデザイン発表のみで、発売日・価格は明らかにされず。ただし、任天堂の森常務の話によれば、国内と海外のDS開発数は120タイトル以上、うち任天堂が開発しているのは20タイトル以上（発表済みの8タイトル含む）とのこと。またDSに参入しているメーカー数は、世界で100社以上にのぼるとのこと。今後、各社からのタイトル発表も増えてきそうだ。

はみだしNEWS

右で紹介している「テレビゲームとデジタル科学展」についてのはみだしレポート。会場で展示されているオールドマシンは、当然ながら直に触れて遊ぶことはできないので注意。学術的な意義が強いマジメな感じの展示スタイルだけど、「ユビキタスゲーミング」など年少者が楽しめる企画もあるので、親子で行っても十分楽しめる展示会だろう。

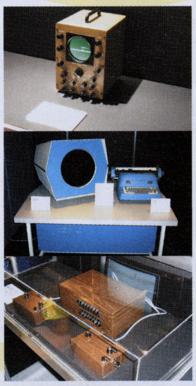
●イベント

「ファミコン以前」から近未来「ユビキタス」まで テレビゲームとデジタル科学展開催中

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメントのこれまでの歩みと未来の可能性を探ることをテーマに、東京・上野公園の国立科学博物館で開催中の「テレビゲームとデジタル科学展」。ITコンピュータとしてのゲームの歴史を学べる意義深いイベントだ。

←会場は博物館ということもあって、ちょっと真面目な雰囲気

世界最古の貴重なマシンを展示



←ファミコン以前のクラシカルなTVゲーム機の本物筐体が多数出展。これだけ数が揃うのはおそらく世界初

ゲーム＆コンピュータの歴史を直接感じられる！

↑ズラリと並んだアーケード筐体はレトロ感たっぷり！

→家庭用ゲーム機もショーケースに展示。誰も知らないようなマイナーハードも完全網羅

ユビキタス・ゲーミング

来場者が直接参加して楽しめるのがこの「ユビキタス・ゲーミング」。センサーを内蔵した端末を持ち歩き、会場のあちこちで「デジモン」とコミュニケーションしていく。体験は別料金でオプション。

←ゲーム参加者が身につける端末「ウォールストーン」

←↑端末には傾きセンサーを内蔵。動かして回答する

→クイズで獲得したポイントで「デジモン」が育つのだ

●テレビゲームとデジタル科学展
●開催日程：7月17日(土)～10月11日(月)
●開館時間：7月17日～8月31日（この期間中は無休）
9:00～18:00 ※9月1日から変動あり
●開催場所 国立科学博物館（東京・上野公園）
●入場料：一般・大学生／1300円（前売り1100円）
小・中・高校生／600円（前売り400円）
●公式ホームページ
http://www.kahaku.go.jp/game/index.html

↑会場では特別名誉博士のピポサルにも会えるよ

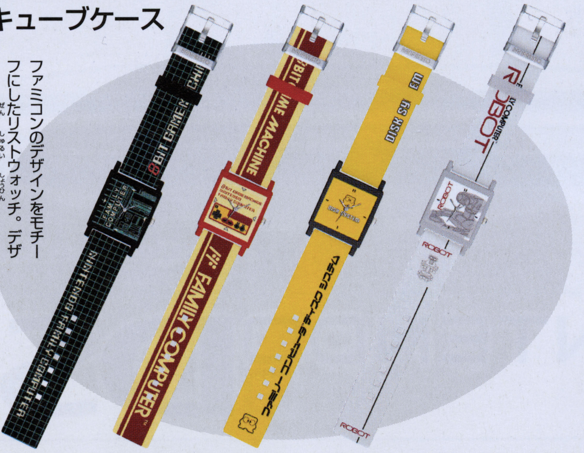
●プライズ

バンプレストから8月登場のプライズにファミコンがモチーフの実用アイテム登場

大人から子供まで、幅広いファンの間で人気の「ファミリーコンピュータ」をモチーフにしたプライズ商品シリーズ。8月は、ポップでオシャレなファミコンデザイン腕時計に、遊び心たっぷりのメモ帳入りファミコンハード型ケースと、実用的なアイテムが2つ登場予定だ。バリエーションも豊富なので、ついコンプリートしたくなっちゃうでしょ？ 全国のAM施設、ゲームセンターなどにあるプライズマシンでゲットしよう。

■Nintendoリストウォッチ IN キューブケース

ファミコンのデザインをモチーフにしたリストウォッチ。デザインは全4種類。商品はキューブ型のケースに入っている



■Nintendoメモ帳入り ファミコンハード型ケース

ファミコン本体をモチーフにしたケースを開けると中にはメモ帳が入っている。カートリッジが違う全5種類ある

ケースを開けると…

メモ用紙にもファミコンデザインが!

←サイズはタテ8cm。メモ帳を使い終わった後は小物入れにもなる

↑カートリッジは懐かしの5作品を色やデザインそのままに再現したもの。細かい!!

 ©Nintendo

●トピックス

スーパーマリオボールが遊べる月刊任天堂8月号が店頭デモ中

店頭で新作ソフトの試遊や最新映像が楽しめる「月刊任天堂」。今月はGBA『スーパーマリオボール』の体験版がいち早く遊べるので要チェック。また『ポケットモンスターエメラルド』のムービーもお見逃しなく。

収録内容

体験版	ペーパーマリオRPG スーパーマリオボール とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ 金色のガッシュベル!! 友情タッグバトルFullPower
ムービー	ポケットモンスター エメラルド ドンキーコンガ2 伝説のスタフィー3 ボボボーボ・ボーボボ 爆闘ハジケ大戦 ウルトラ警備隊 ほか

↑マリオの新境地が楽しめる『スーパーマリオボール』。フリッパーではじけ！

←レックウザが超カッコイイ『エメラルド』のムービー

●トピックス

『真・女神転生DS』（仮称）など5タイトルアトラスがDS開発タイトルを発表

アトラスは自社公式サイトにて、ニンテンドーDS向けに同社の看板ソフトのひとつ『真・女神転生DS（仮称）』など5タイトルを開発中であることを発表。また、タカラの家庭用ゲームソフト事業を譲り受けたことを受けて、『チョロQ』などのタイトルもラインナップに挙がっている。

発表タイトル（すべて仮称）

- 真・女神転生DS（RPG）
- スノボキッズDS（アクションレース）
- カドゥケウス（アクション）
- 人生ゲームDS（ボードゲーム）
- チョロQDS（カスタムアクションレース）

←N64版『スノボキッズ』の爽快感がDSにも!?

←カスタマイズが燃えたGBA『チョロQアドバンス2』

●CD

ゲームの世界の外伝的な物語が展開『テイルズ オブ シンフォニア』ドラマCD

ナムコ『テイルズ オブ シンフォニア』のオリジナルドラマCDシリーズが発売。ゲームの物語より以前のエピソードが語られるので、おなじみのキャラたちの新たな魅力を発見できそう。なお第2巻は8月25日、第3巻は9月24日に発売予定。

●テイルズ オブ シンフォニア ～a long time ago～ 第1巻
●発売中 ●価格：2940円（込）
●発売元・販売元：株式会社フロンティアワークス ●品番：FCCT-0016

●CD

ゲーム音源を完全収録したサントラが早くも発売『シャイニング・フォース 黒き竜の復活』

8月5日にGBアドバンスで待望の復活を果たした『シャイニング・フォース』。早くもサウンドトラックCDが発売されるぞ。制作は今回のフロクも手がけたサイトロンだから、もちろん高音質・完全収録の決定版なのだ。

●シャイニング・フォース 黒き竜の復活 オリジナル・サウンド・トラックス／セガ
●8月18日発売 ●価格：2625円（込）
●発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ
●品番：SCDC-00365

●グッズ

キーズファクトリーからTPOに合わせて選べるGBA-SP専用ポーチが2種類発売

個性的な周辺機器で知られるキーズファクトリーから、GBA-SPを収納するオリジナルポーチが2種類、8月上旬に同時発売される。機能性で選ぶかスタイルで選ぶか、迷っちゃいそうだね。

←ソフトや周辺機器もたっぷり入れられるぞ

■ドッキングポーチSP ●8月上旬発売予定 ●1974円（込）

←メインポーチとミニポーチ2つを自由にジョイント！

さまざまなスタイルに対応！

↑ベルトにつけたり、肩からかけたりとスタイルもフリー

■エナメルポーチSP ●8月上旬発売予定 ●998円（込）

←↓スポーツバッグをイメージした、丈夫なエナメル仕上げの表面。ハンドストラップでアクティブに扱えるぞ

スポーティでスタイリッシュな質感が魅力！

はみだしNEWS

スクウェア・エニックスの公式サイトにて『聖剣伝説』プロジェクトの即戦力クリエイターが募集されている。これはやっぱり『聖剣』シリーズの新作が制作されるということなんだろうけど、機種などは一切不明。ただし、募集職種として「キャラクターモデルデザイナー」「背景モデルデザイナー」があるということは、3Dポリゴンの『聖剣』なのかも…!?

©2004 Nintendo ©2004 pokemon. ©1995-2004 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK INC. ©1999 ATLUS ©TAKARA CO.,LTD.2002

はみだしNEWS

昨年6月に発売され、いわゆる「ジワ売れ」で息長く出荷を続けているMTOのGBAソフト『ぼくのカブト・クワガタ』に、カブト・クワガタの写真入りの「ムシメンコ」3枚を同梱したサマーキャンペーンパッケージが発売中。メンコは厚さが3種類ある本格派仕様。なおこのキャンペーンは04年夏季生産分がなくなり次第終了となるので、欲しい人はお店で確認してね。

●キャンペーン

『続・ボクらの太陽』をクリアしたら公式サイトでオリジナル壁紙ゲット

『ゾクタイ』ゲームクリア後に得られるパスワードを公式サイトで入力すると「冒険の記録」と、取得した「称号」を見ることができる。また称号の数に応じて、オリジナル壁紙がもらえるぞ。

パスワードを入力して称号を得よう

↑→トップページから行けるパスワードページで入力

壁紙は全部で14種類

●続・ボクらの太陽　公式サイトアドレス
http://www.konamijpn.com/products/zoktai/

●キャンペーン

セガダイレクトで『AGH』を買うと特製GBAキャリングケースがもらえる

爽快アクションが楽しめるGBA『アドバンス ガーディアンヒーローズ』をセガダイレクトで買うと、オリジナル特典として前作サターン版『ガーディアンヒーローズ』のGBAキャリングケースがもらえるキャンペーンが実施中。数に限りがあるので、欲しい人はお早めに！

↑サターン版のキャラが集合！　※デザインは変更の可能性あり

サターン版『ガーディアンヒーローズ』のキャライラストが!!

←ソフトはトレジャーより9月22日発売予定。対戦プレイがアツイ!!

●セガダイレクトのアドレス
http://segadirect.jp/

●ビデオ

アニメ「星のカービィ」ビデオ最終巻がレンタル開始

好評のうちにテレビ放映を終えたアニメ「星のカービィ」の最終話を収録したビデオが8月からレンタル開始。収録されているのは、第98話「発進！戦艦ハルバード」、第99話「撃滅！ナイトメア大要塞」、第100話「飛べ！星のカービィ」（最終回）の3話。最終エピソードでは、宇宙全体の支配をたくらむ正体不明の恐ろしい敵・ナイトメアとの激しい戦いが描かれる。全100話におよぶ物語の結末はファン必見、感動間違いなし！　夏休みを利用して、まとめてレンタルして見るのもいいかもね。

感動の最終エピソードを収録！

→レンタルのみでセル版のリリースはないので注意

人気コーナーが少しだけ復活!!

最強サルカトーレへの道 リターンズ

味の素スタジアムで行われた対戦イベントをレポート!!

読者のみんなの声に応えてGBA『ネットサル』のコーナーがちょびっと復活。今回は、7月24日にJリーグのチーム「FC東京」のホーム「味の素スタジアム」で行われた対戦イベントの模様をお届け。本誌でもおなじみの冨江慎一郎さんが、またまたサルマスターとなって各対戦を実況してくれたのだ。今後もこういったイベントは行われていくと思うので、チュンソフトのHPを確認していこう。

奮闘する冨江さん

←大型モニターを使って行われたトーナメント戦では、冨江さんが丁寧に解説してくれたぞ

大盛況!!

←午後1時から行われたイベントには、気温の高さにも関わらず多くの人が!!

特製サルデータの配布も!!

↑→選手をもじったデータももらえたのだ。右は今野泰幸選手をモデルにした「ごんの」

今後のイベント情報はホームページをチェックしよう
http://www.chunsoft.co.jp/news/sal_index.html

サルモニターランキング結果発表

連載終了後も、サルモニターの人たちとはバトルランキングを行っていました。この場をお借りして結果発表です。ニンドリチームが1位だったものの、繰り上がりでしゅんくん&りっきーくんチームが優勝!!

最終順位

順位	チーム名	監督名	ポイント
1	ZEON	ケイたいさ	46
2	ウイニングしゃん	しゅん	37
3	はてんこうFC	りっきー	34
4	ニンドーリツー	カズヤ	32
5	ファルシオン	レイス	31
6	DRAGOON	CAIM	25
7	ゼンマイガーズ	ゼンマイマン	21
8	みゃーきーず	MASA	20

←2人1チームでポイントの合計を競いあったのだ

サルモニターのみなさんお疲れ様!!

→優勝した2人には、イベントなどでも売っているぬいぐるみを進呈!!

©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan ©TREASURE 2004　ORIGINAL GAME ©SEGA CORPORATION ©Nintendo/HAL Laboratory, Inc. ©Nintendo/HAL Laboratory, Inc.・CBC ©2004 CHUNSOFT

●ゲーム

『PSO EP1&2』オンラインクエスト「浜辺の祭典」配信中

『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』にて、夏の訪れを祝うオンラインクエスト「浜辺の祭典」が8月31日まで配信中。これは昨年好評を博したチャットルームクエストをリニューアルしたもので、チャットの特定の言葉に反応して、さまざまなイベントが起きる一風変わったクエストだ。

←キーワードに反応するイベントは去年のなんと3倍!

ある日の深夜、みんな寝静まったラボに、何故か開かれたラグオルへの転送装置…。向かった先には、誰もいない夏の夜の海岸に焚き火が一つ。それを囲み、自然と語らい始めるハンターズたち…。

言葉(チャット)がキーワードになって数々の仕掛けが!

トランセル種市 Presents! ポケモン堂 プチ

夏休みもそろそろ中盤に突入。旅行、宿題、ゲームとみなさんどのように過ごしてますか? ちなみに私は『エメラルド』の攻略本を作ることになったので夏休みはお預けっぽいけど、プールや花火大会、夏祭り、サッカー観戦とチョコチョコと夏を満喫している毎日です。

今年のポケモン映画をCD化「ミュージックコレクション」発売中

現在公開中の劇場版ポケットモンスターアドバンスジェネレーション「裂空の訪問者 デオキシス」内で流れる音楽をまとめた「ミュージックコレクション」がメディアファクトリーから発売中。トミー フェブラリーさんが歌う主題歌「L・O・V・E・L・Y〜夢見るLOVELY BOY〜」も収録。

映画で流れる歌やサウンドBGM全24曲を収録!

←映画公開記念仕様となる「プラスル&マイナン」の大型ジャケットステッカー付き

●2004年劇場版ポケットモンスター ミュージックコレクション
●発売日:発売中 ●価格:2520円(込)
●収録曲:全24曲 ●収録分数:49分
●発売/販売:メディアファクトリー

ポケモンセンターオンライン・モバイルで GBASP「レックウザエディション」限定発売

GBA『ポケットモンスターエメラルド』の発売を記念して、ポケモンセンターオンラインとポケモンセンターモバイル限定で、「ゲームボーイアドバンスSP レックウザエディション」が発売。予約受付期間は8月16日(月)AM0:00〜9月10日(金)AM8:00まで。各サイトの案内にしたがって予約し、9月中旬ごろの発送となる。

カバー前面と本体にレックウザのシルエットが!

←↑価格は12500円(込)。受付期間内でも予約数に達すると受付終了。また各店舗では予約・販売は行われない

●詳しくは
http://www.pokemoncenter-online.com

8月24日(火) ポケモンセンタートウキョーがリニューアルオープン

ポケモンセンターではトウキョー店のリニューアルを記念して、ポケモンセンター各店で、8月24日(火)〜26日(木)の間、毎日先着3000名にポケモンカード「ラルースのゴンベ」をプレゼント。またポケモンセンタートウキョーは8月23日(月)まで日本橋高島屋8階の特設会場で営業。

みすずリンクの News DREAM

by 美鈴 秋

みすりん、夏バテ中

4コマじゃ語れないけど、ホント面白いのでオススメ!

ギリギリスクランブル ファミコンミニ第3弾CMオンエア中

ファミコン世代のタレントを起用し、ごく日常的なシーンでノスタルジックな気持ちを呼び起こすファミコンミニのCM。8月1日からオンエア中の今回のCMには、人気アーティストユニット「パフィー」のお2人、「KICK THE CAN CREW」のKREVAさんを起用。遊んでいるゲームは『マリオ2』『リンクの冒険』『謎の村雨城』で、全部で5タイプあるとのこと。また、この号が出ている頃には、山の手線沿線、東京都内の地下鉄でも駅張り広告の巨大ポスターが見られそうだ。

はみだしNEWS

セガトイズから、テレビにつなぐだけでメガドライブソフト6本が気軽に楽しめる「メガドライブプレイTV」が発売される。収録タイトルは、アメリカ向けのメガドライブ「ジェネシス」版の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『獣王記』『ゴールデンアックス』『ぷよぷよ』『カメレオンキッド』『フリッキー』の6本を内蔵。9月9日発売予定、4179円(込)。

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©2004 ピカチュウプロジェクト
©Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

次号ランクイン!

次号の売り上げランキングで登場予定なのは『ペーパーマリオRPG』『ファイナルファンタジーI・IIアドバンス』など。ランキング研究所では上記の作品や現在プレイしているゲーム(新旧問わず何でもOK)についての「ひとくちレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK! 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」欄に書いてちょうだい! みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる!

気になる最新データをニンドリ流に味付け!

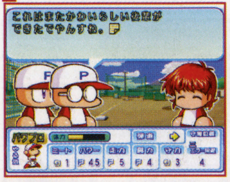
ランキング研究所

最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

7月5日~7月18日集計

任天堂ハードソフト売り上げTOP20

1 GC 初 実況パワフルプロ野球11

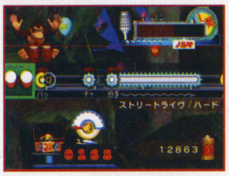


47,809本(累計47,809本)

コナミ スポーツ 7月15日 7,329円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：某ハード版と迷ったんだけどGC版を購入。ロード時間の短さがイイ! マイライフもイカス!(熊本県/冬甘さん)

2 GC ↑3 ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード



25,605本(累計57,773本)

任天堂 その他 7月1日 4,500円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：前作よりも知ってる曲が多くてよかった。『ピクミン2』のCM曲が原曲だったのは驚き(東京都/はみさん)

3 GBA ↑5 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン

25,407本(累計2,207,225本)

ポケモン RPG 1月29日 5,040円(込)

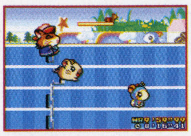
読者のひとくちプレイレビュー：デオキシスをゲットするため、ゲームを進めています。早く殿堂入りしなくちゃ!(神奈川県/水棲りんごさん)

4 GBA 初 金色のガッシュベル!! 魔界のブックマーク

21,646本(累計21,646本)

バンプレスト RPG 7月16日 5,040円(込)

5 GBA 初 とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ



18,240本(累計18,240本)

任天堂 スポーツ 7月15日 4,800円(込)

順位	機種	前回	タイトル	売り上げ	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GC	↓4	ピクミン2	17,895本	413,447本	任天堂	アクション	4月29日	5,800円(込)
7	GBA	↓6	ファミコンミニ がんばれゴエモン! からくり道中	17,514本	141,579本	任天堂	アクション	5月21日	2,000円(込)
8	GBA	↓1	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス~不思議のダンジョン~	15,571本	78,540本	スクウェア・エニックス	RPG	6月24日	6,279円(込)
9	GBA	↓2	マリオvs.ドンキーコング	14,832本	126,674本	任天堂	パズル	6月10日	4,800円(込)
10	GC	初	牧場物語 ワンダフルライフ for ガール	14,721本	14,721本	マーベラスインタラクティブ	シミュレーション	7月8日	7,140円(込)
11	GBA	↓8	スーパードンキーコング2	14,021本	28,928本	任天堂	アクション	7月1日	4,800円(込)
12	GBA	↓7	星のカービィ 鏡の大迷宮	11,987本	448,675本	任天堂	アクション	4月15日	4,800円(込)
13	GBA	↓9	ファミコンミニ ドクターマリオ	9,675本	83,242本	任天堂	パズル	5月21日	2,000円(込)
14	GBA	↑圏外	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランドの大冒険!	9,376本	90,313本	バンプレスト	アクション	4月16日	5,040円(込)
15	GC	↓12	ドンキーコンガ	8,708本	414,971本	任天堂	その他	2003年12月12日	7,140円(込)
16	GBA	初	絶体絶命でんぢゃらすじーさん痛 ~怒りのおしおきブルース~	8,273本	8,273本	キッズステーション	アクション	7月16日	5,040円(込)
17	GC	初	コロッケ! バン王の危機を救え	7,300本	7,300本	コナミ	アクション	7月8日	7,140円(込)
18	GBA	↓11	ファミコンミニ ツインビー	6,756本	74,196本	任天堂	シューティング	5月21日	2,000円(込)
19	GBA	↑圏外	ポケットモンスター ルビー・サファイア	6,572本	4,895,729本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	5,040円(込)
20	GC	↓10	ワリオワールド	6,133本	110,806本	任天堂	アクション	5月27日	5,800円(込)

『パワプロ11』が4万7千本で首位

毎年夏の恒例となった『パワプロ』最新作が5万本に迫る売り上げでトップに立った。他機種版との同時発売にもかかわらず、この売り上げは立派。12球団最後(?)の『パワプロ』として記念購入が今後増えるかも?

4位に『金色のガッシュベル』が初登場。アクションの前作は23万本を突破。それと比べると少々物足りないかも。今後の伸びに期待したいところ。

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

●発売日に『**ペーパーマリオRPG**』を買いました! セリフの一言一言がおもしろいです(岐阜県/りゅうじさん)㊞N64版でみんなを楽しませた軽妙なノリは健在! ちなみにどれくらいおもしろいかと言えば、いつもはクールな担当ライターが、思わず「うははは」と笑うくらいです。

●店にひとつだけ置いてあった『**ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ**』を買ったのは私です。ごめんなさい(千葉県/おちゃっぴぃさん)㊞新シリーズ発売とともに生産終了となる『ファミコンミニ』。第1弾はレア化がはじまってるみたい。第2弾も第3弾発売前にゲットすべし!

●『**モンスターサマナー**』とにかく忙しいけど、それがおもしろい!(神奈川県/瀧松青竜さん)㊞ニンドリ大プッシュのリアルタイムSLG…おもしろいでしょ? もっと売れて欲しいのだけど…。

ランキング速報!! 期待の『ペーパーマリオRPG』が初週約16万本を記録

期待ランキングで1位をキープしつづけたこの夏の期待ソフト『ペーパーマリオRPG』の売り上げ速報が入ってきたぞ。

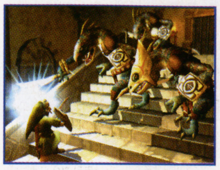
7月19日~25日の間に159,442本の売り上げを記録。わずか4日間でこの売り上げは、なかなかの好スタートといえよう。このままのペースを維持すれば50万本は楽勝か。GCで唯一100万本突破(1,375,675本)の『スマブラDX』超えを期待しちゃうね!

©2003 Konami Computer Entertainment Studios (社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場公認 (社)全国野球振興会公認
©2004 Nintendo ©2004 NAMCO ©2004 Nintendo ©2004 Pokémon.©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.©2003-2004 Nintendo ©雷句誠/小学館・フジテレビ・東映アニメーション©BANPRESTO 2004 ©2004 Nintendo Characters & Basic Concept:©河井リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京 Characters from Movies:©とっとこ8686プロジェクト 2001-2003

Vol.117 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト TOP15

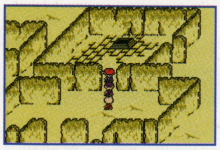
1 GC ↑2 The Legend of Zelda(仮)



任天堂 RPG
2005年末定 価格未定
845ポイント

読者のコメント うーん、やっぱり新情報が出なくなりましたね。当分、E3特集の記事を眺めて我慢しなきゃならないの？（秋田県/ワンコさん）

2 GBA ↑4 MOTHER3(仮)



※上の画面は『MOTHER1+2』です

任天堂 RPG
発売日未定 価格未定
658ポイント

読者のコメント 今年の年末にドーンと発売して欲しいんだけど…。DSが出るから、その先になっちゃうのかなぁ（長崎県/雨宮はるコさん）

3 GBA 初 ポケットモンスター エメラルド

ポケモン RPG
9月16日 4,800円(込)
597ポイント

読者のコメント レックウザの迫力あるパッケージがかっこいいっすね。主人公の服装もかっこよくなってる！（大阪府/浪真海緒さん）

4 ↓3 GC マリオテニスGC(仮)

任天堂 スポーツ
10月未定 価格未定
570ポイント

5 →5 GC ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

任天堂 シミュレーション
今冬 価格未定
499ポイント

順位	機種	前回	タイトル	ポイント	メーカー / 発売日	ジャンル / 価格
6	GC	初	マリオパーティ6(仮)	298ポイント	任天堂 11月未定	その他 価格未定
7	GC	↑9	バイオハザード4	281ポイント	カプコン 今冬	アドベンチャー 価格未定
8	GBA	↑11	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	268ポイント	スクウェア・エニックス 今秋	RPG 価格未定
9	GBA	↓6	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし(仮)	249ポイント	任天堂 11月未定	RPG 価格未定
10	DS	↓8	どうぶつの森DS(仮)	216ポイント	任天堂 発売日未定	その他 価格未定
11	GC	↑18	HOMELAND(ホームランド)	196ポイント	チュンソフト 2004年末定	RPG 価格未定
12	GC	↓10	スターフォックス(仮)	182ポイント	任天堂 今冬	シューティング 価格未定
13	GBA	↓7	ファイアーエムブレム 聖魔の光石(仮)	180ポイント	任天堂 10月7日	シミュレーション 価格未定
14	DS	→14	逆転裁判シリーズ(仮)	168ポイント	カプコン 発売日未定	アドベンチャー 価格未定
15	GBA	↓13	Riviera～約束の地リヴィエラ～	154ポイント	スティング 発売日未定	RPG 価格未定

『ポケモン エメラルド』『マリパー6』初登場

前号までトップに立っていた『ペーパーマリオRPG』が抜け、2位が続いていたGC版『ゼルダ』が初のトップに立った。当分、磐石と思われるGC版『ゼルダ』のトップの座をおびやかすタイトルが現れることを期待したい。

3位に『ポケモン エメラルド』が初登場。累計490万本に到達した『～ルビー・サファイア』の別バージョンだけに、いまから売り上げが期待できそう。100万本突破は確実？

6位には人気シリーズ最新作『マリパー6』が登場。人気のミニゲームは、今作はどうなる？　また、任天堂の岩田社長が言っていた画期的なシステムが気になるところだけど…。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●『ファミコンミニ』に手を出すときが来ました…。そう、あのアドベンチャー3本！（福岡県/シドッチさん）㊓『ファミ探』『新・鬼ヶ島』ね。とくに復刻希望が多かった『ファミ探』の復活に喜ぶ声が多かったみたい。これをきっかけに『ファミ探』の新シリーズを望みたいところ。

●子供向きだろうと思っていた『レジェンズ』。記事を見て、非常に興味が湧きました！（愛媛県/エメットさん）㊓フィギュアからレジェンズを呼び出すシステムが斬新。ニンドリもオススメ！

●『～ジャングルビート』の試遊台を体験してきました。新しいプレイ感覚がスゴイ！　熱く楽しめました（千葉県/ゴマ(仮)さん）㊓ゲームをプレイし終わった後、心地よい疲労感に襲われるでしょ？『ジャングルビート』はいろんな意味で今年の冬をHOTにさせてくれそう！

おしくもランク外！

16位…ドンキーコング ジャングルビート、17位…ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2、18位…PictoChat、19位…ファミコンミニ リンクの冒険、20位…サモンナイト クラフトソード物語2。期待ランキングでは売り上げランキングと同様にみんなのコメントを募集中。マッスルアンケートの裏面「本誌への意見・感想」欄に、発売前ソフトに対するみんなのコメントを書いてくれ。熱いコメント、楽しいコメントを待ってるよ！

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q.上半期の売り上げ順位を教えて！（GBA編）

A.『ポケモン』200万本突破！『ファミコンミニ』大ブレーク

前回に引き続き、今年の上半期のソフト売り上げを振り返っていく。今回はGBAのトップ20を公開だ。

1位はダントツで『ポケモン』。2作累計で200万本を突破し、発売から半年経過も、売り上げは衰えることを知らない。下半期の『エメラルド』も相当期待できそうだ。

上半期の話題をさらった『ファミコンミニ』。上半期トップ20に7タイトルランクイン。なかでも、『スーパーマリオ』は50万本突破。こちらも下半期に第3弾が発売されるが、好セールス…となるのかな？

順位	タイトル	メーカー名	発売日	売り上げ本数(1月1日～7月4日)	累計売り上げ本数
1	ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	ポケモン	1月29日	2,181,818	2,181,818
2	ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2月14日	586,267	586,267
3	星のカービィ 鏡の大迷宮	任天堂	4月15日	436,688	436,688
4	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン・レッドサン	カプコン	2003年12月12日	383,389	906,144
5	ポケットモンスター ルビー・サファイア	ポケモン	2002年11月21日	252,139	4,889,158
6	ファミコンミニ ゼルダの伝説1	任天堂	2月14日	205,540	205,540
7	マリオ＆ルイージRPG	任天堂	2003年11月21日	179,648	432,129
8	ドラゴンボールZ 舞空闘劇	バンプレスト	3月26日	173,085	173,085
9	ファミコンミニ アイスクライマー	任天堂	2月14日	170,805	170,805
10	逆転裁判 3	カプコン	1月23日	163,667	163,667
11	NARUTO-ナルト-最強忍者大結集2	トミー	4月29日	155,093	155,093
12	鋼の錬金術師 迷走の輪舞曲	バンダイ	3月26日	149,197	149,197
13	ファミコンミニ ドンキーコング	任天堂	2月14日	146,888	146,888
14	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	2003年7月11日	129,748	589,079
15	ファミコンミニ がんばれゴエモン！ からくり道中	任天堂	5月21日	124,065	124,065
16	パワプロクンポケット6	コナミ	2003年12月4日	115,842	252,072
17	マリオvs.ドンキーコング	任天堂	6月10日	111,842	111,842
18	ファミコンミニ ゼビウス	任天堂	2月14日	111,171	111,171
19	ロックマン ゼロ3	カプコン	4月23日	105,462	105,462
20	ファミコンミニ ボンバーマン	任天堂	2月14日	104,557	104,557

©Nintendo ©2003 Nintendo ©1989 SHIGESATO ITOI.Nintendo Program:©2003 Nintendo ©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI ©2004 Pokémon.©1995-2004 Nintendo/CREATURES Inc./GAME FREAK inc.ポケットモンスター・Pokemon・ポケットモンスター エメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。©2004 Nintendo/CAMELOT ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

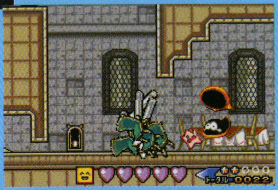
ハミダシニンドリ GCはエレクトロニック・アーツを中心に4本の新作が登場。N64の名作『ゴールデンアイ』の続編には要注目だ。ニンテンドーDSはアトラスから5本の新作が発表されている。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック!

2 NEXT WEEKS 8/5~8/20 ネクスト2ウィークス

今号は前回カバーできなかった、8月5日発売のソフトを中心にレビューだ。『伝説のスタフィー』や『ロックマン エグゼ』『サモンナイト』など、人気シリーズの最新作がそろっているぞ!!

GBA 伝説のスタフィー3



8/5 ●4800円 ●任天堂 ●アクション

スタフィーの妹も大活躍

テンカイの王子スタフィーが活躍するアクションゲーム第3弾。キョロスケ、新キャラのスタピーと協力して、テンカイの危機を救うのが目的だ。スタピーは「ハイハイ」「かべじゃんぷ」という2種類の専用アクションを使えるぞ。

詳しくはP70へ

Play review プレイレビュー

取扱い説明書を読まずに始めても問題ない、と思われるほどチュートリアルが充実している。ゲームの難易度も全体的に低めで気軽にプレイできる。新登場のスタピーは、新アクション以上にキャラクタとしての存在感がバツグン。やんちゃな性格でストーリーを引っ張ってくれる。(和尚)

GBA ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション

8/5 ●5040円 ●カプコン ●アクションRPG

ネットバトラー気分を満喫

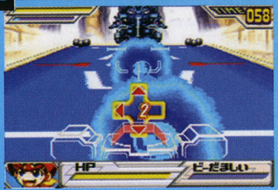
GBAを携帯端末「PET」に見たてて遊べる、シリーズ最新作。プレイヤーはネットバトラーの1人となり、バトルのトーナメントに参加して優勝を目指すのだ。タカラから発売中のバトルチップゲートで、スロットインもできる。

詳しくはP68へ

Play review プレイレビュー

今までの『ロックマン エグゼ』シリーズとはまったく違った感覚で、最初はちょっと戸惑ってしまった。でも、慣れてくるとこれがおもしろい! アクション性よりも戦略性が高く、アクションが苦手な人でも楽しめる。バトルチップゲートがなくても楽しいですよ。(ケイ大佐)

GBA B-伝説! バトルビーダマン ~燃えろ!ビー魂!!~



8/5 ●5040円 ●アトラス ●アドベンチャー

GBAで熱いビーバトル!

コミック、アニメ、玩具で展開している「ビーダマン」のバトルを再現。ライバルビーダーが中央に撃つビー玉をかわしつつ、自分の操作するビーダマンのビー玉を当てる対戦ゲームだ。ゲームオリジナルのビーダマンや、発表されたばかりのニューマシンも登場する。

Play review プレイレビュー

ひたすらビー玉を撃ちあい弾きあうバトルは、シンプルながら熱くなれてイイ。ただ、戦略性はあまり無さそうだ。アドベンチャー部分のテンポいい物語展開と、コロコロ表情の変わるキャラのやりとりは、アニメを見てない俺でも楽しめる。月並みだが、「ファンなら確実に買い」でしょう。(本郷)

GBA シャイニング・フォース 黒き竜の復活

8/5 ●5040円 ●セガ ●シミュレーションRPG

S・RPGの名作をリニューアル

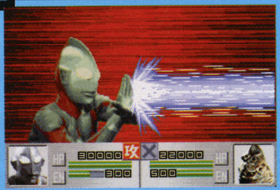
シミュレーションRPGの先駆けとなった名作を大幅にリニューアル。普通のRPG同様、街や城での探索もあるが、戦闘はマス目状のフィールドでのタクティクスバトルになっている。30人以上の個性的なキャラが仲間になるぞ。

詳しくはP56へ

Play review プレイレビュー

シミュレーションRPGの王道で、作戦を考えたりキャラを育てたりするのが純粋に楽しい。ただ、メガドライブのタイトルを下敷きにしているので、移動や記録などのシステム回りに古風な雰囲気がただよう。完全新作というより、古典の名作と言った方がしっくりくるタイトルだ。(和尚)

GBA ウルトラ警備隊 モンスターアタック



8/5 ●5040円 ●ロケットカンパニー ●シミュレーション

地球の平和を守るSLG

「ウルトラマン」「ウルトラセブン」「帰ってきたウルトラマン」の3作品の物語や設定をモチーフにした戦略シミュレーション。プレイヤーは防衛チームのメカや隊員たちを操り、ウルトラヒーローたちとともに怪獣と戦うのだ。

詳しくはP74へ

Play review プレイレビュー

ヒーロー任せでラクチンに。民間の被害を食い止めつつ、ヒーロー抜きプレイで激ムズにと、意外に間口が広い作り。クロスオーバーするところは、それぞれの持ち味を活かしつつクロスするのも良い。眼中になかった警備隊に倒される宇宙人を見て、心から笑えるなら迷わず買え。(ハシモ)

GBA サモンナイト クラフトソード物語2

8/20 ●6090円 ●バンプレスト ●ロールプレイング

4体の護衛獣と冒険の旅へ!

舞台は異世界リィンバウム。プレイヤーは武器鍛冶見習いの新主人公エッジ(またはエア)となって、さまざまな武器を作りながら冒険を繰り広げる。鍛冶のパートナーである護衛獣とともに、凶悪な召喚獣を封印する武器を探そう。

詳しくはP34へ

Play review プレイレビュー

フィールドアクションや主人公が戦闘中に変身できるなど、細かい追加要素はあるものの基本的な部分は前作と同じ。戦闘はアクションだが難易度はそれほど高くなく、アクションが苦手な人でも十分遊べるのは○。シリーズのファンはもちろん、RPGファンにも安心してオススメできる良作。(岡)

GC 金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル Full Power

8/5 ●7140円 ●バンダイ ●格闘アクション

Play review プレイレビュー

操作がお手軽なので、格闘ゲーム初心者でも大丈夫。ツボを得たバトル演出が、原作の世界を忠実に再現していてファンには嬉しい。また、PS2版に比べて読み込みが圧倒的に早くなっているので、テンポ良く対戦することができる。ただ、追加されているキャラが少ないのが残念かな。(カズヤ)

GBA ひまわり動物病院 ~☆ペットのお医者さん育成ゲーム☆~

8/5 ●5040円 ●TDKコア ●シミュレーション

Play review プレイレビュー

お医者さんといっても内容はかなりシンプルで、ミニゲームを挟みながら気軽に遊ぶことができる。システムはこれまでに出た同社の獣医さんシリーズとほぼ同じだ。もう少し前作から変化があっても良かった気がするが、すでに遊んだことのある人なら安心して楽しめるだろう。(マッスル)

©犬木栄治/小学館・タカラ・ディーライツ・テレビ東京 ©2004 ATLUS Co.,Ltd/©SEGA,2004/©2004 Nintendo/TOSE/©2004 ロケットカンパニー ©1966,1967,1971 円谷プロ/©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED./©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2004

SOFT SCHEDULE

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

GC&GBAソフト発売スケジュール

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月22日	ペーパーマリオRPG	任天堂	5800円	001
7月29日	ロックマンX コマンドミッション	カプコン	6090円	002
7月29日	新世紀GPXサイバーフォーミュラ Road To The EVOLUTION	サンライズインタラクティブ	7140円	003
7月29日	デジモンバトルクロニクル	バンダイ	7140円	004
8月5日	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル Full Power	バンダイ	7140円	005
8月19日	ボンバーマンランド2（ハドソン・ザ・ベスト）	ハドソン	3800円	006
8月26日	バーチャファイター サイバージェネレーション〜ジャッジメントシックスの野望〜	セガ	7140円	007
9月下旬	ゾイドバーサスⅢ	トミー	7140円	008
10月14日	くるりんスカッシュ！	任天堂	3800円	009
10月未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	010
11月未定	マリオパーティ6（仮称）	任天堂	価格未定	011
今秋	ボボボーボ・ボーボボ 脱出!!ハジケ・ロワイアル	ハドソン	価格未定	012
今冬	ゴールデンアイ ローグ・エージェント（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	013
今冬	ザ・アーブス／シムズ・イン・ザ・シティ（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	014
今冬	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	エレクトロニック・アーツ	価格未定	015
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	016
今冬	バイオハザード4	カプコン	価格未定	017
今冬	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	018
今冬	ドンキーコング ジャングルビート（仮称）	任天堂	価格未定	019
今冬	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	任天堂	価格未定	020
2004年未定	HOMELAND（ホーム ランド）	チュンソフト	価格未定	021
2005年未定	The Legend of Zelda（仮称）	任天堂	価格未定	022
発売日未定	ビューティフル ジョー 2	カプコン	価格未定	023
発売日未定	大玉（仮称）	任天堂	価格未定	024
発売日未定	ガイスト（仮称）	任天堂	価格未定	025
発売日未定	メトロイドプライム2 エコーズ（仮称）	任天堂	価格未定	026
発売日未定	お遍路さん〜発心の道場（土佐国）編〜	ピンチェンジ	価格未定	027

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
7月22日	デュエル・マスターズ2 切札勝舞ver.	アトラス	5040円	028
7月22日	コロッケ！4 バンクの森の守護神	コナミ	5229円	029
7月22日	続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ	コナミ	5229円	030
7月22日	GetRide アムドライバー〜閃光のヒーロー誕生！〜	コナミ	5229円	031
7月22日	学校の怪談 百妖箱の封印	TDKコア	5040円	032
7月22日	NARUTO−ナルトーナルトRPG 受けつがれし火の意志	トミー	5040円	033
7月22日	NARUTO−ナルトーナルトRPG 受けつがれし火の意志 ナルトオレンジSP同梱版	トミー	17540円	-
7月22日	鋼の錬金術師 想い出の奏鳴曲	バンダイ	5040円	034
7月23日	ドラゴンボールZ THE LEGACY OF GOKU Ⅱ INTERNATIONAL	バンプレスト	5040円	035
7月24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	5040円	036
7月29日	ドンちゃんパズル 花火でドーン！ アドバンス	アルゼ	5040円	037
7月29日	花火百景アドバンス	アルゼ	5040円	038
7月29日	パワプロクンポケット1・2	コナミ	4179円	039
7月29日	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	スクウェア・エニックス	6090円	040
7月29日	レジェンズ〜甦る試練の島〜	バンダイ	6279円	041
7月30日	カムフォ・アドバンス	デジタルアクト	19000円	042
8月5日	B-伝説！ バトルビーダマン〜燃えろ！ビー魂!!〜	アトラス	5040円	043
8月5日	シャイニング・フォース 黒き竜の復活	セガ	5040円	044
8月5日	ひまわりどうぶつ病院〜☆ペットのお医者さん育成ゲーム☆〜	TDKコア	5040円	045
8月5日	伝説のスタフィー3	任天堂	4800円	046
8月5日	SDガンダムフォース	バンダイ	5040円	047
8月5日	ウルトラ警備隊 モンスターアタック	ロケットカンパニー	5040円	048
8月5日	どうぶつ島のチョビぐるみ2 タマちゃん物語	ロケットカンパニー	5040円	049
8月6日	ロックマン エグゼ4 ダブルパック	カプコン	6279円	050
8月6日	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	カプコン	5040円	051
8月6日	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション（バトルチップゲート同梱版）	カプコン	6279円	-
8月6日	2つ遊べるツインシリーズVol.1「めざせデビュー！ファッションデザイナーものがたり」+「かわいいペットゲームギャラリー2」	カルチャーブレーン	5040円	052
8月10日	ファミコンミニ21 スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2000円	053
8月10日	ファミコンミニ22 謎の村雨城	任天堂	2000円	054
8月10日	ファミコンミニ23 メトロイド	任天堂	2000円	055
8月10日	ファミコンミニ24 光神話 パルテナの鏡	任天堂	2000円	056
8月10日	ファミコンミニ25 リンクの冒険	任天堂	2000円	057
8月10日	ファミコンミニ26 ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編	任天堂	2000円	058
8月10日	ファミコンミニ27 ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編	任天堂	2000円	059
8月10日	ファミコンミニ28 ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女 前後編	任天堂	2000円	060
8月10日	ファミコンミニ29 悪魔城ドラキュラ	任天堂	2000円	061
8月10日	ファミコンミニ30 SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ	任天堂	2000円	062
8月20日	サモンナイト クラフトソード物語2	バンプレスト	6090円	063
8月26日	2つ遊べるツインシリーズVol.2「おしゃれプリンセスEX プリモデビュー物語」+「恋愛占い大作戦」	カルチャーブレーン	5040円	064
8月26日	クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート	コナミ	5040円	065
8月26日	スーパーマリオボール	任天堂	4800円	066
8月26日	ボボボーボ・ボーボボ 爆闘ハジケ大戦	ハドソン	5040円	067
9月16日	ポケットモンスター エメラルド	㈱ポケモン	4800円	068
9月22日	エンジェルコレクション2 ピチモになろう	エム・ティー・オー	5040円	069
9月22日	DAN DOH!! 飛ばせ！ 勝利のスマイルショット!!	タカラ	5040円	070
9月22日	アドバンス ガーディアンヒーローズ	トレジャー	5040円	071
10月7日	ファイアーエムブレム 聖魔の光石	任天堂	価格未定	072
10月14日	まわるメイドインワリオ	任天堂	4800円	073
10月28日	バトローラーX	バンダイ	5040円	074
11月未定	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし（仮称）	任天堂	価格未定	075
11月未定	ぶらぶらドンキー	任天堂	価格未定	076
11月未定	クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦	ビベンディユニバーサルゲームズ	価格未定	077
11月未定	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作戦	ビベンディユニバーサルゲームズ	価格未定	078
今秋	飛龍の拳 Ⅰ・Ⅱ・プラス	カルチャーブレーン	5040円	079
今秋	みんなのソフトシリーズ みんなの将棋	サクセス	3654円	080
今秋	燃えろ!!ジャレココレクション	ジャレコ	5040円	081
今秋	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	価格未定	082
今秋	F-ZERO CLIMAX	任天堂	価格未定	083
12月未定	KISS×KISS星鈴学園	バンダイ	5040円	084
今冬	シルバニアファミリー6（仮称）	エポック社	価格未定	085
今冬	ザ・アーブス／シムズ・イン・ザ・シティ（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	086
発売日未定	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	5040円	087
発売日未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5040円	088
発売日未定	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	5040円	089
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	090
発売日未定	みんなのソフトシリーズ 囲碁（仮称）	サクセス	3654円	091
発売日未定	Riviera〜約束の地リヴィエラ〜	スティング	価格未定	092
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	5040円	093
発売日未定	カスタムロボGBA（仮称）	任天堂	価格未定	094
発売日未定	MOTHER3（仮称）	任天堂	価格未定	095
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	096
発売日未定	マリオパーティ アドバンス（仮称）	任天堂	価格未定	097
発売日未定	ガチャあぶ	ハドソン	価格未定	098
発売日未定	がんばれ！ ドッジファイターズ（仮称）	バンダイ	価格未定	099
発売日未定	冒険王ビィト バスターズロード	バンダイ	価格未定	100
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	101

ニンテンドー・ディーエス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	カドゥケウス（仮称）	アトラス	価格未定	102
発売日未定	人生ゲームDS（仮称）	アトラス	価格未定	103
発売日未定	真・女神転生DS（仮称）	アトラス	価格未定	104
発売日未定	スノボキッズDS（仮称）	アトラス	価格未定	105
発売日未定	チョロQ DS（仮称）	アトラス	価格未定	106
発売日未定	逆転裁判 シリーズ（仮称）	カプコン	価格未定	107
発売日未定	ビューティフル ジョー シリーズ（仮称）	カプコン	価格未定	108
発売日未定	ロックマン エグゼ シリーズ（仮称）	カプコン	価格未定	109
発売日未定	真・三國無双（仮称）	コーエー	価格未定	110
発売日未定	ソニック・ディーエス（仮称）	セガ	価格未定	111
発売日未定	Project Rub（仮称）	セガ	価格未定	112
発売日未定	Team NINJA開発ソフト（仮称）	テクモ	価格未定	113
発売日未定	モンスターファームシリーズ最新作（仮称）	テクモ	価格未定	114
発売日未定	スーパーマリオ64×4（仮称）	任天堂	価格未定	115
発売日未定	どうぶつの森 DS（仮称）	任天堂	価格未定	116
発売日未定	ニュースーパーマリオブラザーズ（仮称）	任天堂	価格未定	117
発売日未定	Nintendogs（仮称）	任天堂	価格未定	118
発売日未定	PictoChat（仮称）	任天堂	価格未定	119
発売日未定	マリオカート DS（仮称）	任天堂	価格未定	120
発売日未定	メイドインワリオ DS（仮称）	任天堂	価格未定	121
発売日未定	メトロイドプライム ハンターズ（仮称）	任天堂	価格未定	122
発売日未定	ボンバーマン（仮称）	ハドソン	価格未定	123

ハミダシニンドリ

GBAでは任天堂タイトルの動きに注目。『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』の発売日が決定し、『メイドインワリオ』『F-ZERO』『カスタムロボ』の新作が新たに発表されている。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol. 118
2004
9/6

次号は vol.119 8月21日(土)に発売します

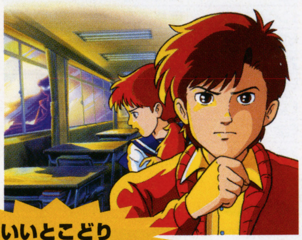
予価 590円 ※付録の内容によって価格が変わったり、一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

次号の付録もサントラCD！『ファミコン探偵倶楽部』や『新・鬼ヶ島』などの名曲を楽しんでね。

次号もまたまた「ディスクシステムセレクション」のサントラCDついてくる！ さらに、ディスクシステムソフトの開発者インタビュー[後編]では『ファミ探』の秘密に迫るほか、お役立ちのドリテクたっぷり+ウソ技クイズまで復活!? もちろん人気の『ペーパーマリオ』の攻略続報のほか、『マリオテニスGC』『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』や、初登場の『F-ZERO』『カスタムロボ』などの新作情報も！ 次号のニンドリもお楽しみにね〜！

※予告の内容等は、会社や家庭の事情で変更する場合があります。



いいとこどり CDのB面だよ

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテク鮮果場」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本誌の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。

http://www.nindori.com

チラシの世界 #046
1986年 謎の村雨城（ディスクシステム）

EDITOR'S VOICE

■ディスクのインタビュー、当時の話が聞けて、すごく楽しかったです(あまりのおかしさに涙でました)。でも、残念だったのがサウンドの山本さんの話を紹介できなかったこと(山本さんごめんなさい)。次号では必ず！（サオヘン）

■気がつけば、キューブの発売予定スケジュールのスペースがかなり小さい。もちろん多けりゃいいってもんじゃないけれど、何を買おうかあれこれ悩めないのがちょっと寂しいなぁ(というか、今冬発売モノは全部買い？／高島)

■前回の校了後に、久しぶりに髪の毛をバッサリ。首筋がスッキリとして、だいぶ涼しくなりました。でも、朝の寝癖がスゴイ。髪の毛が全部逆立ってて、毎朝パンクです（Tシャツ＆短パン＆ゲタ履き通勤のケイ大佐）

■東京はコンクリートの照り返しやら、緑地面積の小ささから気温が40度近い日も！　しかもウチの会社内もいろんな本を作っているせいか人数も多く、パソコンの台数も多いのですごく暑くてまいります（トランセル）

■次のCD用に『消えた後継者』を遊んで、とくに後編の盛り上がりに感動。一連の『メトロイド』シリーズも含めて坂本さんの紡ぐストーリーはホント感心します。抱き合ったり死んだりするだけが物語ではないのだぞ(かややん)

■中原街道を自転車で走っていたら、ハデに転倒！　ヒザ血まみれ、腕は前輪に巻き込まれてアザだらけ。でも腹が減っていたのでラーメン屋「葉月」でつけめん超大盛りを食う。おいしゅうございました（マッスル）

■そのとき！　突然ものすごい目眩が!!　すわ、脳の病気かと思い遺言をしたためたりもしましたが、生き残ることに成功。脳のレントゲンをとったりした結果、神経系統のエラーだった模様。驚かせやがって（ハシモ）

■FC-DISKは人生の中で一番想い出深いハード。今回の特集を見て、付録CDを聴いているうちに当時の想い出がよみがえり…。自力で『謎の村雨城』の桃雨城のボスを倒せずに、兄貴にクリアしてもらったっけなぁ(本ちゃん)

■欧州や南米のサッカークラブが続々と日本に来てます(ました)。Jのクラブとの試合も良いけれど、折角だしそれらのクラブ同士で試合をやってくれてもいいのになあと思う。来年あたり、やってくれないかなあ（岡）

■攻略本担当のげろたんは、何故か私の好みを鋭く見抜く。「和尚、こういう貴族のお嬢さん好きでしょ？」とか言いながら貸してくれた漫画が「パンプキン・シザーズ」。もちろん、見事にハマりましたとさ（和尚）

■「テレビゲームとデジタル科学展」がオススメ。特にファミコン以前のゲーム機の展示！　実際動いているところもいくつか見られたし。懐かしさに浸れた「レベルX」とまた違った、勉強になるイベントでした(本郷)

■今年も夏は海に行けません。もう4、5年行ってないんじゃないかなぁと。まぁ、別に行きたいわけじゃないんです。なぜって、この時期に真っ白い肌で日焼けの人たちの中に入って行くのは恥ずかしいです。テヘ(カズヤ)

■色は「夏と言えば海」の人。■色は山派（マッスルは「海は呼吸できない」という後ろ向きの理由）。今回は海派の圧勝でした。

STAFF

編集人　山森尚
編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／橋本慎也
岡本明徳／北山大輔
本郷公康／坂井一哉
編集協力　佐藤大作

ライター　宝山りふぁ／中谷至／沓澤真二
松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／寺崎宏之
大渕豊／瀧澤潔／北村光広
白石岳（アセンブル）
尾関友誌／星龍也
三浦昭彦
AD＆カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　株式会社キンダイ
有限会社フリーウェイ
山名田裕樹／小宮山裕

DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影　守屋貴章／タナカタイゾー
植田昌幸
イラスト&コミック　はやのん／美鈴秋／アズマ フースケ
熊谷智子／峠たかのり
広告　小川直伸／佐々木裕恵
工藤克俊／駒形友美
印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.118
2004年8月6日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　滝口直樹

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
Nintendo
新しい仲間も加わって、
ま～たまたゆかいな大冒険
伝説のスタフィー3
でんせつ
8月5日(木)発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税抜価格4,571円)
任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町 11 番地 1
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
©2004 Nintendo / TOSE
伝説のスタフィーは任天堂の登録商標です。
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

118 2004

2号連続特別付録 ファミコンミニ 第3弾 サントラCD

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成16年9月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第9巻第15号(通巻118号) 発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815
●編集・広告03-3556-3288

© 毎日コミュニケーションズ 2004/ambit

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

特別定価 590円

雑誌27101-9/6

本体 562円

4910271010942
00562

MYCOM 毎日コミュニケーションズ